Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
07/13 · Ausgabe 195 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 07

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

14 SEITEN **RETRO**

Exklusiv für Wii U und 3DS
BRANDNEUE SONIC-GAMES!
Sonic: Lost World +
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014

VORSCHAU/TEST:
Ace Attorney 5 (3DS)
Batman: Arkham Origins (Wii U)
Bravely Default (3DS)
Pokémon X und Y (3DS)
Professor Layton (3DS)
Rayman Legends (Wii U)

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF
Test + Tipps: Alles zum 3DS-Debüt von Nintendos Simulations-Reihe

GAME & WARIO

Wii-U-Test: Abgefahren und extrem spaßig – Marios Erzrivale in Bestform!

Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

COUNTER-STRIKE™

Counter-Strike-Server ab 2,02 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT

QR-Code scannen und hinsurfen!

Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Nachdem Microsoft und Sony ihre neuen Konsolenflaggschiffe enthüllt haben, mag so mancher Nintendo-Fan neidisch auf die technischen Daten und die vielen Features der neuen Babys der Konkurrenz blicken. Klar sieht die Wii U dagegen nicht gerade gut aus, doch was helfen Hardwarepower und Multimedia-Features, wenn man dafür auch unangenehme Features in Kauf nehmen muss? So sieht es mit Gebrauchtspielen und Abwärtskompatibilität bei der neuen Xbox ziemlich schlecht aus – und auch der Gedanke, dass einem Microsoft mit der neuen Kinect-Kamera ins Wohnzimmer glotzen kann, ist nicht gerade ein Kaufgrund für das schwarze Kästchen. Die Notwendigkeit, regelmäßig online zu gehen, dürfte auch einigen Gamern nicht schmecken. Ist es da nicht fast schon ein Genuss, mit der Wii U eine „klassische“ Konsole zu haben, die auf Multimedia-Schnickschnack und „tolle“ Online-Features weitgehend verzichtet und sich stattdessen aufs Wesentliche – nämlich das Spielen – konzentriert? Dafür braucht's natürlich auch coole Games und die stehen für die Wii U gerade in den Startlöchern. *Mario Kart*, *Super Mario*, *Smash Bros.*, *Zelda* – all diese Hits werden in absehbarer Zeit erscheinen! Mit einem neuen *Sonic*-Spiel sowie einem *Mario & Sonic* beweist Sega seine Treue gegenüber Nintendo, außerdem dürfen sich Wii-U-Besitzer auch über Third-Party-Games wie *Batman: Arkham Origins* oder *Rayman Legends* freuen.

Bereits in Kürze erhältlich ist hingegen der Party-Spiel-Spaß *Game & Wario*, den wir ausführlich für euch getestet haben, ebenso wie den ersten 3DS-Ableger der *Animal Crossing*-Reihe und *Lego Batman 2* für die Nintendo-Heimkonsole. Außerdem haben wir wie jeden Monat die aktuellen Neuerscheinungen im eShop und der Virtual Console unter die Lupe genommen. In unserer XXL-Retrostrecke findet ihr zudem eine Menge interessanter Reportagen, zum Beispiel über Entwickler-Legenden, die Wurzeln der *Animal Crossing*-Spiele, die beliebte Pixel-Panne und vieles, vieles mehr.

Abschließend möchten wir euch unsere Homepage www.n-zone.de ans Herz legen. Schaut vorbei, zieht euch die spannendsten Nintendo-News rein und werdet Teil unserer großen Community!

Aber Vorsicht: Die Redaktion liest mit! :)

Viel Vergnügen mit der Lektüre der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

GAME & WARIO (Test)

Seite 44

Wario kann's einfach nicht lassen! Und das ist gut so ...

SONIC (Vorschau)

Seite 16

Nintendo-exklusiv: Sonic kommt für die Wii U und den 3DS!

ANIMAL CROSSING (Test + Tipps)

Seite 50

Was taugt *New Leaf* auf dem 3DS? Unser Test verrät es euch!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Game & Wario: Eigentlich hat dieses spaßige Game auch jeder in der Redaktion getestet, denn bei unseren Spielsessions war jeder mit dabei. Als es dann an die Arbeit – sprich das Schreiben des Artikels – ging, hatten plötzlich alle wahnsinnig viel zu tun, doch letztlich hat Wario-Experte Benni den Artikel verfasst.
- **Überraschung des Monats:**
  Sonic ist zurück – und das in gleich drei für Nintendo-Konsolen exklusiven Games. Wer hätte das vor 15 Jahren gedacht?
- **Meilensammler des Monats:**
  Sebastian und Thomas: Kurz nach Drucklegung dieser Ausgabe brechen die beiden N-ZONE-Urgesteine Richtung Los Angeles auf, um dort auf der E3-Messe die neuesten Nintendo-Hits ausführlich Probe zu spielen.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Während Sega und Ubisoft fleißig Wii-U-Games veröffentlichen, legt *FIFA*- und *Need for Speed*-Entwickler Electronic Arts eine „Pause“ mit Wii-U-Spielen ein.

DAS TEAM

07/2013

BENJAMIN

Wie gut nutzt der neue *Wario*-Klamauk die Hardware-Besonderheiten der Wii U aus? Was taugen die einzelnen Minispiele, was das Gesamtpaket? Macht's auch alleine Spaß? Die Antworten auf all diese brennenden Fragen liefern wir euch im großen Test ab der Seite 44.

44

TEST | GAME & WARIO

THOMAS

Sonic ist zurück! Gleich mehrere Spiele mit Segas blauem Igel werden exklusiv auf Wii U und 3DS erscheinen – wir haben bereits eine Menge Infos und Bilder zu *Sonic Lost World* und *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014*.

S. 16

VORSCHAU | NEUE SONIC-GAMES!

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

Wii U

Batman: Arkham Origins 24

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014 20

Mega Man X (Wii U eShop) 62

Rayman Legends 26

Sonic: Lost World 16

3DS

Ace Attorney 5 30

Bravely Default 28

Pokémon X und Y 34

Professor Layton and the Azran Legacy 32

TEST

Charts 60

Das Team 37

Kalender 42

Meinungsmache 38

Release-Termine 40

So testen wir 36

Top-Spiele 54

Wii U

Game & Wario 44

Kirby's Dreamland 3 (Wii U VC) 63

Lego Batman 2: DC Super Heroes 48

Super Metroid (Wii U VC) 62

3DS

Animal Crossing: New Leaf 50

Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move (3DS eShop) 66

Speed X 3D Hyper Edition (3DS eShop) 67

The Starship Damrey (3DS eShop) 66

SEBASTIAN

Im großen Test haben wir *Animal Crossing: New Leaf* für den 3DS genau unter die Lupe genommen. Was die knuffige Simulation Neues zu bieten hat und wie gut das Spiel unterm Strich ist, verraten wir euch ab der Seite 50 dieser N-ZONE-Ausgabe.

50
TEST | ANIMAL CROSSING

MARCO

Gleich zwei *Batman*-Games findet ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe: *Batman: Arkham Origins* und *Lego Batman 2: DC Super Heroes* – beide für die Wii U. Zu Ersterem haben wir einen spannenden Vorschaubericht mit ersten Infos, *Lego Batman* musste sich im kritischen N-ZONE-Test behaupten. Passend dazu findet ihr im Retro-Teil einen Bericht über *Batman*-Games für Nintendo-Konsolen!

S. 22/48
VORSCHAU | BATMAN

ONLINE

DS-Kanäle 66
VideoGamesZone 68
Wii-Kanäle 62
Wii-U-VC-Special 64

RETRO

Animal Crossing 78
Batman 80
Die N-ZONE-Zeitreise 82
Pixel-Panne: Bubsy (SNES) 70
Harte Zeiten für Entwickler-Legenden 72
Startseite 70

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 76
Animal Crossing: New Leaf 84
Super Metroid (Virtual Console) 85

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Ace Attorney 5, Vorschau 30
Animal Crossing: New Leaf, Test 50
Animal Crossing: New Leaf, Tipps 84
Batman: Arkham Origins, Vorschau 24
Batte vs. Chess, Test 13
Bravely Default, Vorschau 28
Game & Wario, Test 44
Kirby's Dreamland 3, Online 63
Lego Batman 2: DC Super Heroes, Test 48
Mario & Sonic: Sotschi 2014, Vorschau 20
Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move, Online 66
Mega Man X, Online 62
New Super Luigi U, News 06
Picross e3, News 12
Pokémon X und Y, Vorschau 34
Professor Layton and the Azran Legacy, Vorschau 32
Rayman Legends, Vorschau 26
Scribblenauts: Unlimited, News 08
Shin Megami Tensei 4, News 12
Sonic: Lost World, Vorschau 16
Speed X 3D Hyper Edition, Online 67
Super Metroid, Online 62
Super Metroid, Tipps 85
The Starship Damrey, Online 66
Viking Invasion, Test 13
Yakuza 1+2 HD-Remake, News 07

NEW SUPER LUIGI U

Wii U 2013 ist das Jahr von Luigi! DLC und Stand-alone-Version sind für den Sommer angekündigt!

Dieses Jahr hat Luigi schon einige Erfolge verbucht. Während er mit *Luigis Mansion 2* auf dem Nintendo 3DS erneut und ziemlich erfolgreich auf Geisterjagd geht, bietet Nintendo ab 20. Juni 2013 *New Super Luigi U* für die Wii U an. Dies ist eine herunterladbare Erweiterung des Titels *New Super Mario Bros. U* und spielt ohne seinen Bruder Mario. Dabei begibt sich Luigi auf eine außergewöhnliche Reise durch 82 neue und komplett überarbeitete Levels. Auf seinem Weg begleiten ihn natürlich unzählige Bekannte wie zum Beispiel Yoshi, die Toads oder sogar ein alter, aber bisher nicht spielbaren Charakter names Mopsie. In *New Super Mario Bros. U* war Mopsie ein kleiner Gauner und stahl Gegenstände aus Toads Haus. In einigen Levels bestand die Aufgabe darin, den Dieb zu fassen und die gestohlen Objekte an sich zu nehmen. Jetzt klaut der kleine Gauner nicht mehr, sondern unterstützt das Vorhaben von Luigi und den Toads tatkräftig. Mopsie unterscheidet sich grundlegend von den anderen spielbaren Charakteren. Sprungfähigkeiten und Geschwindigkeit von Mopsie sind wie bei Luigi und den steuerbaren Toads gleich. Anders als bei diesen kann Mopsie aber leider keine Power-ups einsammeln. Dafür erleidet der kleine Räuber aber auch keinen Schaden wenn er mit Monstern egal welcher Art in Berührung kommt. Wem also das Gameplay mit anderen Spielfiguren zu umständlich oder fordernd ist, hat mit Mopsie die Möglichkeit das Spielgeschehen etwas zu vereinfachen. Wer *New Super Mario Bros. U* sein eigen nennt kann sich im Sommer den DLC holen. Nintendo macht aber auch allen anderen Wii-U-Spielern eine Freude und bringt am 26. Juli 2013 eine Stand-alone-Version des Spiels mit eigener Gameverpackung in den Handel. Download- und Stand-alone-Version sind inhaltlich gleich, nur das Erscheinungsdatum unterscheidet sich. Preise sind bisher leider auch nicht bekannt. Fans kommen dieses Jahr definitiv auf ihren Geschmack und können sich auf neue Abenteuer mit dem tollpatschigen Klempner freuen. Nicht umsonst ist 2013 das Jahr vom Mario-Bro.

Im Sommer freuen wir uns auf ein neues Abenteuer mit dem tollpatschigen Klempner, den Toads und einem neuen spielbaren Charakter: Hallo Mopsie!

NYKO POWER PACK

Wii U Einer der großen Pferdefüße am Wii-U-Erlebnis ist die recht knappe Akkuleistung des Gamepads. Hardware-Hesteller Nyko will das richten. Doch auch Nintendo plant Abhilfe!

Wii-U-Spieler müssen bei längeren Zock-Sessions stets Ladekabel oder -schale für das Gamepad der Konsole in Reichweite haben. Denn dem Bildschirm-Controller geht nach etwa drei bis fünf Stunden Dauereinsatz der Saft aus. Das ist vielen Spielern zu wenig, deshalb freut es uns, dass jetzt eine Lösung dieses Problems in Sicht ist. Hardware-Hersteller Nyko kündigte schon vor langer Zeit sein Power Pack an, das mittels Schraubenzieher und Steckverbindung im Inneren des Gamepads Platz findet und den Original-Akku ersetzt. Japanische User können das Teil inzwischen kaufen und sich über etwa neun Stunden Akku-Laufzeit freuen, fluchen aber auch über eine recht wackelige Steckverbindung. Nintendo blieb derweil nicht untätig und kündigte – zunächst nur für den japanischen Markt – ebenfalls einen Power-Akku an. Schön, dass sich hier etwas tut. Hoffentlich erreichen diese Akkupacks auch bald unseren Markt. Dann wird endlich pausenlos gezockt!

NINTENDOS E3-PLÄNE AUFGEDECKT

Biz Reggie Fils-Aime macht Hoffnung: „Dieses Jahr machen wir eine E3 für die Spieler“. Trifft der Chef von Nintendo of America den Nerv seiner Kundschaft?

Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, wird Nintendo dieses Jahr keine große Pressekonferenz auf der E3 abhalten. Zumindest nicht so, wie es in den vergangenen Jahren der Fall war. Stattdessen will der Konzern den Fokus auf das bereits etablierte Format des Nintendo-Direct-Kanals setzen. Der wird wie gewohnt für alle interessierten Spieler bereitstehen, die sich das Spektakel nicht aus der Nähe ansehen können. Die wenigen Auserwählten vor Ort (u.a. Thomas und Sebastian) können jedoch direkt Hand an die Titel legen und sich hinter verschlossenen Türen brandheiße Infos über die Spiele von morgen besorgen. Mit *A Link to the Past 2*, *Pikmin 3*, *Yoshi's Island 3DS*, *Pokemon X* und *Y* oder *Sonic: Lost World* sind da durchaus dicke Hochkaräter dabei, um mal ein paar zu nennen. Ein neues *Monster Hunter* sowie *Ace Attorney 5* sollten ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Kampflos wird Big N das Feld gegen Microsoft und Sony also nicht räumen. Das ist auch bitter nötig, denn zum Ende des Jahres wird die Wii U im direkten Konkurrenzkampf mit der Xbox One und PlayStation 4 stehen. Auf die neueste Folge von Nintendo Direct müsst ihr übrigens nicht lange warten. Surft einfach bei www.n-zone.de vorbei, wo wir euch die ganze Woche darüber auf dem Laufenden halten, was Nintendo in den nächsten zwölf Monaten geplant hat und was in Los Angeles gerade so präsentiert.

MARCO MEINT: „Ich gebe es offen zu: Von Neuankündigungen und frischen Infos zu kommenden Titeln mal abgesehen, interessiert mich bei jeder E3 (oder bei sonstigen Präsentationen) immer brennend, wer es von den großen Publishern schafft, sich mit seiner Konferenz gründlich zu blamieren. Zuletzt hat das ja Microsoft mit Bravour bewiesen. Ins Kreuzfeuer von MS und Sony wird Nintendo dieses Jahr wohl nicht geraten. Die Jungs aus Kyoto können ganz entspannt ihre Games vorstellen und alles Relevante per Nintendo Direct mitteilen, schön kompakt und ohne großes Trara. Es sei denn, ein neues *Wii Music* wird enthüllt. Aber aus dem Fehler hat Nintendo hoffentlich gelernt. Ich bin gespannt, was meine geschätzten Kollegen vor Ort in Erfahrung bringen können.“

NINTENDO:
EXKLUSIVDEAL FÜR DREI SONIC-SPIELE

Wii U **3DS** Zur Freude von Sonic-Fans gab Nintendo kürzlich bekannt, gleich drei *Sonic*-Spiele noch im Jahr 2013 exklusiv für Nintendo-Systeme zu veröffentlichen.

Nintendo kündigte in einem Nintendo-Direct-Video eine weltweite Partnerschaft mit seinem Ex-Erzfeind Sega an. Was das den Spielern bringt? Neue, exklusive *Sonic*-Games! Während anfangs noch Gerüchte um drei neue *Sonic*-Titel in diesem Jahr kursierten, wurde diese Aussage nach kurzer Zeit revidiert und zumindest zwei von drei offiziell bestätigt. *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen 2014 in Sotschi* und *Sonic Lost World*. In Ersterem handelt es sich um einen exklusiven Wii-U-Titel, der auf verbesserte Grafik, realistischere Wettereffekte und intuitiven Einsatz des Wii-U-Gamepads setzt. Zahlreiche bekannte und offizielle Disziplinen des Wintersports zählen genauso zum Spielinhalt wie Slopestyle Snowboard oder Traumdisziplinen, die sich aus verschiedenen Kategorien zusammensetzen. In *Sonic Lost World* erwartet euch hingegen ein fantasievolles Jump&Run-Abenteuer, das verdächtig an die Spielmechaniken und -welten von *Super Mario Galaxy* erinnert. Und da der Titel auch für 3DS erscheint, hat Nintendo mit der Aussage „Drei Spiele noch 2013!“ auch irgendwie recht. Zu den genannten *Sonic*-Spielen lest ihr weiter hinten im Heft ausführliche Vorschauen. Darüber hinaus hoffen wir auf mehr *Sonic*-Nachschub!

Beim Curling wischen sich Donkey Kong und Prinzessin Peach die Seele aus dem Leib. Mittels Wii U Gamepad gibt der Spieler dabei eine taktische Marschroute vor.

***Sonic Lost World* sieht auf den allerersten Blick wie ein grafisch leicht verändertes *Super Mario Galaxy* aus. Wir werden das Spiel also an diesem Wii-Klassiker messen.**

BYE, BYE, BASIC-PACK?

Wii U War die Einsteiger-Konsole eine schlechte Idee? Nintendo scheint sie aufzugeben!

Kurz vor der Fertigstellung dieses Hefts tauchten eigenartige Gerüchte auf: Der US-Händler Gamestop plant angeblich, das weiße Basismodell der Wii U (nur 8 Gigabyte Speicher und weniger Zubehör) ab Mitte Juni nicht mehr anzubieten. Obendrein kündigte Nintendo für Japan ein weißes Premium-Modell an. Wird da das ungeliebte Einsteiger-Modell still und heimlich aus dem Angebot genommen? Zumindest bei Gamestop in den USA scheint das wirklich der Fall zu sein. Und wer weiß, vielleicht folgen bald Europa und Japan? Aber ist das beunruhigend oder gar schlimm? Wir finden: Nö, überhaupt nicht. Das Premium-Modell ist ganz klar das bessere Angebot und wir sehen keinen Grund dafür, dass es unbedingt zwei verschiedene Modelle geben muss. Die Schnäppchenjäger und Sammler unter euch sollten aber die Augen offen halten. Die Basis-Konsole könnte unter Umständen bald billig ausverkauft werden. Obendrein könnte die ungeöffnete Box zum Sammlerstück werden.

PES 2014

Wii U **3DS** Lange Gesichter auf dem Platz: Nach *FIFA 14* verzichtet auch das neue *Pro Evolution Soccer* auf ein Nintendo-Gastspiel. Das Spiel kommt weder für Wii U noch für 3DS!

Verhaltene Informationspolitik: Bislang wurde das neue Fußballspiel ausschließlich für PS3, Xbox 360 und PC angekündigt. Folgen in Zukunft weitere Plattformen?

Langsam ist es nicht mehr lustig. Nachdem bereits bekannt wurde, dass Electronic Arts keinerlei Wii-U-Spiele plant, also auch kein neues *FIFA* für die Nintendo-Konsole, waren wir bereits mächtig sauer. Schließlich kündigte EA auf der E3-Vorstellung der Wii U vor einem Jahr eine „nie dagewesene" Zusammenarbeit mit Nintendo an. Tja, Pustekuchen! Und nun kommt der nächste Schock: Auch Konamis *FIFA*-Konkurrenz *PES 2014* wird nicht für Wii U erscheinen. Und als wäre das nicht ärgerlich genug, wird es auch keine 3DS-Version geben. Das nervt uns. Und zwar gewaltig. Einen kleinen Hoffnungsschimmer empfinden wir aber. Denn bislang wurde *PES 2014* nur für die aktuellen Plattformen angekündigt – es stehen also auch die Ankündigungen von PS4- und Xbox-One-Versionen aus, auf die Konami sicherlich nicht verzichten wird. Gut möglich, dass dann auch noch Fassungen für Nintendo-Plattformen folgen. Allzu große Hoffnungen machen wir uns da aber leider keine.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Wii U **3DS** Den Test des sympathischen Abenteuer-Spiels habt ihr längst bei uns gelesen und doch gibt es den Titel nicht zu kaufen. Was ist da los?

Bereits in Ausgabe 3/2013 stellten wir euch das neueste *Scribblenauts*-Abenteuer für Wii U und 3DS vor. Im zuckersüßen Adventure könnt ihr mittels eines magischen Notizbuchs jeden erdenklichen Gegenstand herstellen, um Rätsel zu lösen oder damit herumzublödeln. Wir vergaben eine Wertung von 77 und kritisierten das etwas lückenhafte deutsche Wörterbuch. In letzter Sekunde kam außerdem von Nintendo die Nachricht, dass man den für das 1. Quartal geplanten Titel ein wenig verschieben würde, um dessen Qualität zu sichern. Finden wir gut, doch dass es so lange dauert, hätten wir nicht gedacht. Braucht Entwickler 5th Cell wirklich so lange, um das Wörterbuch des Spiels zu überarbeiten? Kann schon sein, schließlich dürfte die Europa-Version gleich mehrere Sprachfassungen enthalten. Es kann auch sein, dass der Release aus strategischen Gründen zurückgehalten wird, wofür wir aber keine Anhaltspunkte finden. Gerüchtehalber kommt der TItel nun irgendwann im 3. Quartal.

Vermisst: Auch wenn es kein Superhit ist, so schmerzt uns doch das Fehlen von *Scribblenauts Unlimited* im Handel.

XBOX ONE

Biz Microsoft enthüllte seine neue Spielkonsole und bläst damit zum Angriff auf Sony und Nintendo. Wir geben einen Überblick!

Schlicht sieht sie aus, die neue Xbox One. Und das ist gewollt, denn Microsoft will, dass die Konsole unscheinbar zwischen DVD-Player und Digital-Tuner im HiFi-Regal verschwindet und praktisch unsichtbar ihren Dienst verrichtet. Sie soll zur Multimedia-Zentrale im Wohnzimmer werden, also zum Gerät der Wahl für alles – ob Surfen am TV, für Video on Demand, Spiele oder Live-Fernsehen. Viele Funktionen, auch das gleichzeitige Öffnen von Internetbrowser und Videoplayer oder das blitzschnelle Wechseln zwischen Anwendungen, ist mit Stimmkommandos und Gesten möglich, denn jeder Konsole liegt der neue Kinect-Sensor bei, der Spieler und deren Stimme erkennen kann. Einen klassischen Controller gibt es natürlich auch. Er sieht seinem Xbox-360-Vorgänger recht ähnlich, wurde aber in Sachen Präzision und Griffigkeit überarbeitet und bietet ein besonders eigenwilliges Feature an: Nicht nur im Controller sitzt ein Rumble-Motor, auch in den Schultertasten. Damit könnt ihr etwa bei Rennspielen das ABS-Rütteln beim Bremsen spüren. Zum Spieleangebot der Xbox One wurde noch sehr wenig gesagt, das wird auf der Spielemesse E3 wohl nachgeholt. Rein technischer Natur ist die Xbox One der PS4 sehr ähnlich. Beide Konsolen besitzen einen Acht-Kern-Prozessor, acht Gigabyte Arbeitsspeicher und einen AMD-Grafikchip. Die Xbox One scheint auf dem Papier jedoch etwas weniger Rechenpower als die PS4 zu haben. Die Konsole scheint übrigens zwingend eine Internetverbindung zu benötigen.

SEBASTIAN MEINT: *„Ich persönlich brauche keine Multimedia-Features und der Fokus auf die Integration von Live-Fernsehen im Spiel ist mir schnuppe. Aber mir ist klar, dass man mit dieser Taktik am Markt Erfolg haben kann. Generell scheint die Xbox One eine ordentliche Plattform zu sein, doch für mich ist vor allem eines relevant: Die Spiele! Und hier muss mich Microsoft noch überzeugen.“*

Von oben nach unten: Der Kinect-Sensor, die Xbox One und der Controller. Für das Gehäuse der Konsole wählte man übrigens das „schwärzestmögliche“ Schwarz!

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS – GEWINNSPIEL

Collector’s Edition und T-Shirts suchen ein neues Zuhause

Gemeinsam mit Warner Bros. Interactive verlosen wir Preise zum Superhelden-Prügelspiel *Injustice: Götter unter uns*. Als Preise winken vier mal das Spiel samt T-Shirt. Beantwortet hierzu folgende Frage:

„Für welche Spieleserie sind die Macher von *Injustice* weltbekannt?“

Schickt uns einfach eine E-Mail an redaktion@n-zone.de oder sendet eine Postkarte an

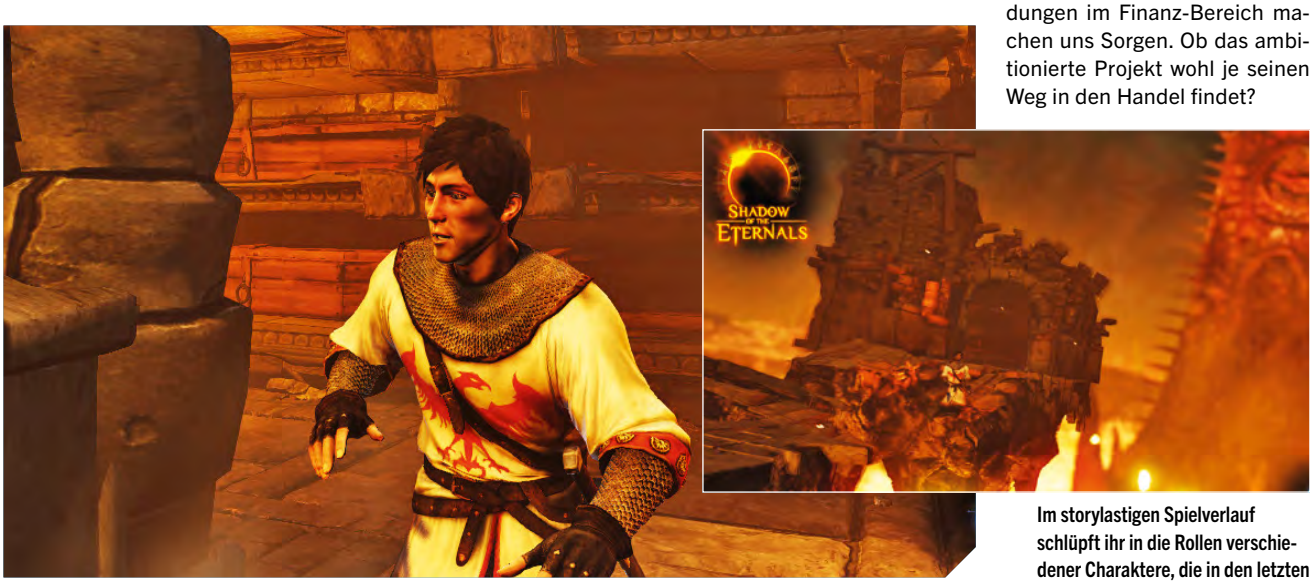
Computec Media AG
Redaktion N-Zone/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Warner Bros. Interactive oder Computec Media dürfen nicht teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 14. August 2013.

SHADOW OF THE ETERNALS

Wii U Ein Nachfolger des Gamecube-Klassikers *Eternal Darkness*? Für Wii U? Klingt fantastisch, allerdings müssen wir eure Vorfreude bremsen: Die Zukunft des Projekts ist ungewiss!

Für viele Nintendo-Zocker war *Eternal Darkness* ein echter Überraschungshit. Das Horror-Abenteuer erschien recht früh im Lebenszyklus der Konsole und entpuppte sich als wunderbar gruselig und stimmungsvoll. Lange Zeit träumten Fans von einem Nachfolger. Doch mittlerweile sieht es da ziemlich schlecht aus. Entwickler Silicon Knights hat wichtigere Pläne und die Namensrechte für *Eternal Darkness* liegen ohnehin bei Nintendo. Es sah also finster aus. Umso überraschender war es, dass vom Ex-Silicon-Knights-Boss Dennis Dyack mittlerweile ein neues Studio, Precursor Games, gegründet wurde. Und dieses Studio arbeitet nun an *Shadow of the Eternals*, einem spirituellen Nachfolger von *Eternal Darkness*, für PC und Wii U. Das klingt nach einem Happy End, so einfach ist die Sache aber leider nicht. Denn es war geplant, den Titel mittels Crowdfunding (User legen für ein in Entwicklung befindliches Produkt zusammen) zu finanzieren. Das angepeilte Ziel von rund einer Million Euro wurde aber leider nicht ansatzweise erreicht und die Crowdfunding-Kampagne vorzeitig abgebrochen. Es wurde versprochen, einen zweiten Versuch zu unternehmen, das Spiel zu finanzieren – erneut über die Crowdfunding-Plattform kickstarter.com. Wir finden es klasse, dass sich ein Entwicklerteam auf das klassische Horror-Genre stürzt. Und auch die ersten Spielszenen sehen dank der verwendeten Cry Engine 3 echt cool aus. Aber die Negativ-Meldungen im Finanz-Bereich machen uns Sorgen. Ob das ambitionierte Projekt wohl je seinen Weg in den Handel findet?



Das Gameplay ist klassisch: Ihr bewegt euren Helden in der Außenansicht durch allerlei finstere Gemäuer, erkundet eure Umgebung, führt Gespräche, überwindet Fallen und Hindernisse, löst Rätsel und werdet hin und wieder fies erschreckt.

Im storylastigen Spielverlauf schlüpft ihr in die Rollen verschiedener Charaktere, die in den letzten 2.500 Jahren an diversen Orten dieser Erde lebten.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Square Enix bastelt, neben den üblichen Final-Fantasy-Titeln, wahrscheinlich an einem Spiel namens Deadman's Cross. Dies geht aus einem Markenschutzeintrag hervor, der beim europäischen HABM vorgenommen wurde. Da sich Square Enix noch nicht dazu geäußert hat, sind weitere Informationen zunächst leider Fehlanzeige.

Visceral Games ist drauf und dran, sein Entwicklerteam mit neuen Mitarbeitern zu bestücken. Grund: Das Studio arbeitet mutmaßlich an mehreren neuen Star-Wars-Titeln, die nach dem Aus von Lucas Arts für einen kurzen Zeitraum auf Eis gelegt wurden. Die Macher der Dead-Space-Reihe haben daher wohl die Arbeiten an Star Wars 1313 übernommen. Somit sind nicht nur viele Mitarbeiter der ehemaligen Spieleschmiede wieder bei anderen Firmen gut untergekommen, auch für ihre noch in Arbeit befindlichen Werke besteht die Chance, in naher Zukunft – hoffentlich auf für Wii U – zu erscheinen.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

Wii-U-VC ERÖFFNET MIT SNES-SUPERHITS

So ungefähr haben wir uns das gewünscht, aber ehrlich gesagt nicht damit gerechnet: Nintendo lässt die ersten SNES-Titel auf die Virtual Console der Wii U los – und stellt damit unsere bisherigen Online-Höchstwertungen auf den Kopf! *Super Metroid* ist schon draußen und wartet auf euch (siehe Seite 62). Der nächste Ultra-Hit in spe ist mit *Mega Man X* ebenfalls bereits erschienen, muss aber noch die Reise von Japan nach Europa antreten. Und so schnell will Nintendo seine Lieferung von 16-Bit-Evergreens wohl nicht einstellen: Bereits in der nächsten Ausgabe der N-ZONE werden wir uns *Super Ghouls'n Ghosts* zu Gemüte führen!

HIN UND HER BEI ELECTRONIC ARTS

Beim Publisher-Giganten Electronic Arts geht es aktuell ganz schön munter zu: Nicht nur hat die kalifornische Softwareschmiede völlig überraschend ihr kostenpflichtiges Onlinepass-Programm zum Freischalten von Internet-Spielinhalten eingestellt, wenig später verkündete EA zudem, dass man aktuell nicht an der Entwicklung von Wii-U-Games interessiert sei. Zwar hat der zweitgrößte Videospielhersteller der Welt hier mittlerweile seine Aussagen etwas entkräftet und schließt zukünftige Wii-U-Projekte nicht aus. Das ändert aber wenig an der Tatsache, dass nicht alle Mitarbeiter bei Electronic Arts große Sympathien für Marios aktuellen Heimathafen hegen. EA-Ingenieur Bob Summerwill etwa hat das Nintendo-System als „Müll" bezeichnet.

VIRTUAL CONSOLE: MEHR SYSTEME

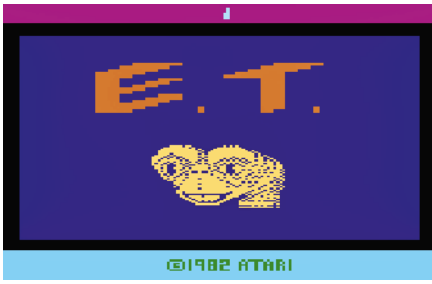
Wir sind von der Virtual Console für die Wii U bereits jetzt begeistert, dabei hat der Retro-Marktplatz eines seiner größten Potenziale noch gar nicht erschlossen: die bisher nicht für die Virtual Console veröffentlichten Spielsysteme. Neben NES, SNES, Game Boy (Color), N64, Sega Master System, Sega Mega Drive, TurboGrafx-16 und dem Neo Geo möchte die Wii-U-Fassung des Download-Portals zukünftig auch die Spielebibliotheken des Gamecubes und des Game Boy Advance anbieten. Zu Erstgenanntem erhoffen wir uns wenige, aber gute Spiele (z.B. *Eternal Darkness*), zu Letzterem vor allem möglichst viele Titel.

Wii-U-ADAPTER FÜR GAMECUBE-JOYPAD

Haben wir ihn nicht alle geliebt? Der Gamecube-Controller lag super in der Hand, erlaubte präzise Steuerung und begleitete viele von uns auch Jahre nach dem Ende des Zauberwürfels noch durch die Wii-Ära. Erst die Wii U unterstützte ihn leider nicht mehr – bis jetzt. Die Firma Mayflash hat einen Adapter entwickelt, mit dem ihr die GC-Controller mit der Wii U verbinden könnt. Jedes Spiel, das den Classic Controller unterstützt, kann also auch mit dem Gamecube-Controller gespielt werden. Die Tastenbelegung dürft ihr bei Bedarf selbst konfigurieren. Ein tolles Produkt für alle, die sich nicht von den alten Controllern trennen wollen.

DIE Wii-U EINE FIRST-PARTY-KONSOLE?

Geht man nach den Worten des Wedbush-Morgan-Analysten Michael Pachter, so erwartet die Wii U in Zukunft immer weniger Unterstützung durch Third-Party-Hersteller. Die großen Publisher würden sich vielmehr der Xbox One und der PlayStation 4 zuwenden und das Interesse an Big Ns aktuellem Flaggschiff verlieren, bis schließlich nur noch Nintendo selbst für die eigene Konsole entwickle. „Sollte sich die Wii U nicht bis Ende des Jahres merklich besser verkaufen, so ist mit einem weiteren Rückzug von Drittherstellern zu rechnen", so Pachter. Gegenwärtig unterstützt vor allem Ubisoft noch die Nintendo-Hardware, Spiele anderer Entwickler sind eher selten.



Videospiel-Schatzsuche in der Wüste

Biz **In New Mexico werden alte Spiele wieder ausgegraben. Wortwörtlich.**

Die Firma Atari beherrschte bis zum Aufkommen von Nintendo den Videospielmarkt. Doch durch eine geradezu lächerliche Produktpolitik trieb sie sich selbst in den Ruin: So produzierte sie beispielsweise 5 Millionen (!) Exemplare des Spiels *E. T. the Extra-Terrestrial*, von denen nicht mal ein Bruchteil verkauft werden konnte. Man wusste sich nicht anders zu helfen, als den riesigen Berg an nutzlosen Spielen 1983 in der Wüste zu vergraben. Nun will eine kanadische Firma einen Dokumentarfilm darüber drehen und die Wüste nach den Überresten der Cartridges durchwühlen.

Tank! Tank! Tank!

Wii U **Wird das ein neuer Trend? Der Ladenhüter wird zum Gratis-Download-Spiel.**

Bei uns erschien das spielerisch wie optisch reichlich simple, aber dennoch recht spaßige *Tank! Tank! Tank!* aus dem Hause Namco Bandai zum Start der Wii U als preiswerter Budget-Titel im Handel. Recht bald folgte dann eine Basis-Version gratis zum Download, für die man Zusatzinhalte kaufen konnte. Am Ende zahlt man für alle Inhalte genauso viel wie für die Spieledisc im Handel. Diese Taktik wendete man nun auch in den USA an, um den Titel unters Volk zu bringen. Wir finden die Idee nicht schlecht und hoffen, dass kleinere Spiele auf diese Weise vielleicht mehr Verkäufe erzielen. Wichtig ist aber, dass die Preisgestaltung fair und transparent ist.

SHIN MEGAMI TENSEI 4

3DS Die Serie feiert international große Erfolge. In Japan übertrafen die Verkaufszahlen des neusten Teiles gleich in der ersten Woche alle Hoffnungen. Wir haben neues Bildmaterial!

Allerdings können wir euch leider an dieser Stelle keine neuen Infos zum Spiel liefern. Immerhin ist nun, da das Spiel seit einigen Wochen im japanischen Handel erhältlich ist, vor Kurzem ein ganzer Haufen interessanter Screenshots aufgetaucht, die das Spielgeschehen und einige Kampfszenen zeigen. In den USA erscheint das Rollenspiel am 16. Juli, ein konkreter Termin für Europa wurde noch nicht festgelegt. Es soll aber bei uns auf jeden Fall noch 2013 auf den Markt kommen.

YAKUZA 1+2 HD

Wii U Wii-U-Remakes von Titeln, die dereinst für die PS2 erschienen? Oh ja, die gibt's!

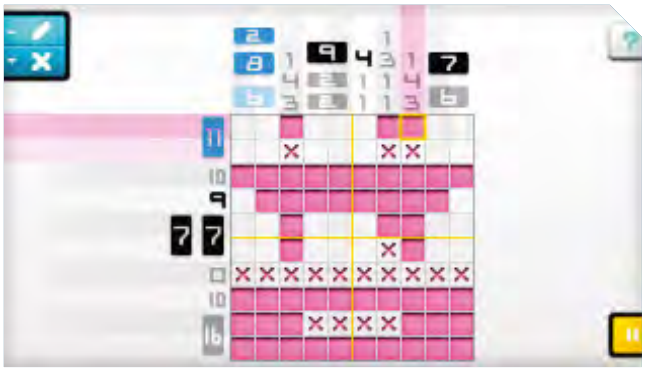
Nintendo scheint seine Partnerschaft mit SEGA in letzter Zeit sehr zu betonen. So kommen die 2006 und 2008 erschienenen PS2-Action-Adventures *Yakuza 1 & 2* als HD-Remake auf die Wii U. Auch wenn sich die Spiele damals durch ihre grandiose Atmosphäre auszeichneten, so stellt sich doch die Frage, ob sich solche nur wenig grafisch aufpolierten Spiele auf der Wii U noch rentieren. So wären etwa die zwei folgenden *Yakuza*-Teile für PS3 eine bessere Vorlage gewesen. Wenigstens werden ein paar Möglichkeiten der Wii U genutzt, die es damals noch nicht gab.

Die Story und die Aufmachung erinnern an einen gut gemachten japanischen Mafia-Thriller voller interessanter Charaktere und Wendungen.

PICROSS E3

3DS In Japan geht das Rätseln in die nächste Runde. Hoffentlich auch bald bei uns.

Der Name ist Programm: Am 12. Juni, passend zur E3-Messe in Los Angeles, erscheint in Japan der dritte Teil des beliebten Puzzle-Spaßes in den 3DS eShops. Viel ist nicht bekannt, außer dass es natürlich wieder jede Menge neuer Puzzles geben wird. Ein europäischer Release-Termin wurde noch nicht bekanntgegeben, aber da die ersten beiden Spiele bei uns angeboten wurden, stehen die Chancen nicht schlecht, dass es auch diesmal klappt. Die Amerikaner sind übrigens in der Hinsicht bisher leer ausgegangen! Es kommt ja selten genug vor, dass wir Europäer mal bevorzugt werden.



Durch geschicktes Ausschlussverfahren ähnlich wie bei *Minesweeper* deckt ihr nach und nach die einzelnen Bestandteile der Bilder auf.

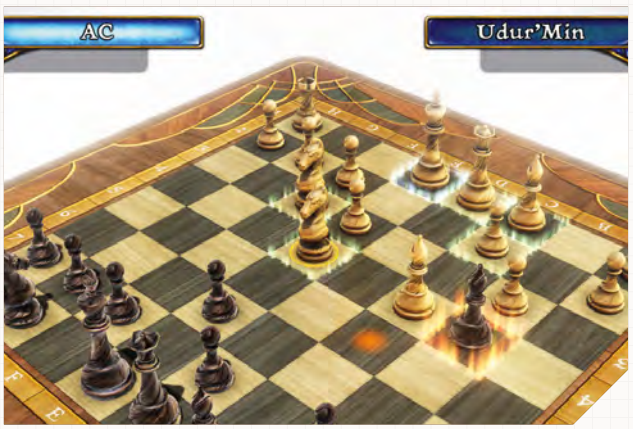
KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

BATTLE VS. CHESS (Wii)

Kann Schach cool sein? Dieser Wii-Titel versucht zumindest, dem klassischen Spiel ein wenig mehr Action zu verleihen. So werden eure Duelle von Bauer, Springer, Turm und Co. als nette Fantasy-Schlachten inszeniert. Wer will, kann dabei die ganz normalen Schach-Regeln anwenden. Dank der bekannten *Fritz!*-Software ist der Computer durchaus in der Lage, für spannende Partien zu sorgen. Etwas seichter geht es in den 30 Missionen zu, die euch mit allerlei ungewöhnlichen Problemen konfrontieren – ihr tretet etwa in Unterzahl gegen eine Armee aus Bauern an. Der Action-Modus geht da noch weiter: Treffen zwei Figuren aufeinander, gilt es mit simplen Tastenkombinationen den Gegner zu verprügeln. Klingt witzig, ist aber öde inszeniert. Alles in allem erwartet euch hier vor allem eine solide Schach-Software mit netter Inszenierung und einigen Spielweisen, die sich für Schach-Profis als netter Zeitvertreib entpuppen könnten. Schach-Grundkenntnisse gehören dazu, um seine Freude mit *Battle vs. Chess* zu haben.

Im Action-Modus prügeln sich zwei Figuren mittels öden Combos. Stellt ihr die normalen Schach-Regeln ein, gibt’s eine automatische Animation. Viel besser!



Wer will, kann auch ganz normales Schach spielen. Ohne Fantasy-Figuren und ohne Sonder-Modi. Rätsel und Zusatzaufgaben sind aber eine nette Dreingabe.

VIKING INVASION (DS, 3DS)

Ist es Wickie? Nein, es sind Olaf und seine Barbaren! In diesem Strategiespiel müsst ihr euch auf 30 Karten gegen feindliche Invasoren zur Wehr setzen, indem ihr an strategisch sinnvollen Punkten Abwehrtürme und andere Befestigungen errichtet und somit das Vordringen der Wikinger aufhaltet. Hierbei ist es wichtig, immer die Geld- und Munitionsressourcen im Auge zu behalten, eure Türme aufzurüsten und neue Upgrades freizuschalten. Denn auch die Gegner verfügen über ein vielfältiges Repertoire an Schiffen, Walküren und sogar göttlichen Wesen. So einfach die Karten zu Beginn auch sein mögen, schon bald zieht der Schwierigkeitsgrad an, sodass ihr ganz schön ins Schwitzen geraten dürftet. Die Einzelhandelsversion besitzt zudem einen zweiten Spielmodus, den Überlebensmodus, in dem ihr euch so lange wie möglich halten müsst, bis die Wikinger ins Land eindringen. Trotz der recht simplen Aufmachung bereitet das Spiel durchaus Spaß – beim Kauf solltet ihr jedoch aufpassen: Die Download-Version enthält nur den Story-Modus und zwölf Karten.

Am Anfang hilft auch simpler, wilder Beschuss der Feinde, doch später müsst ihr genauer aufpassen und euch eine effektive Strategie überlegen.

Mit der Zeit schaltet ihr immer weitere Waffen- und Munitionstypen frei, mit denen ihr die fiesen Wikinger in die Zange nehmt.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

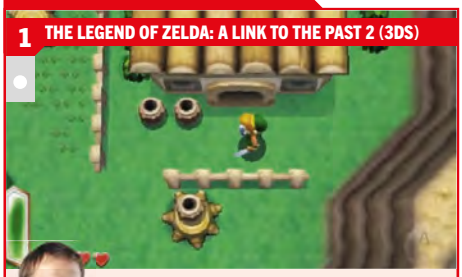
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Nicht bekannt/2013

Wenn ihr diese N-ZONE-Ausgabe in Händen haltet, hat Nintendo auf der E3 bereits seine neuesten Mega-Hits präsentiert – darunter ein neues *Super Mario* und *Mario Kart* sowie ein neues *Smash Bros.* für die Wii U. In der kommenden Ausgabe berichten wir ausführlich über diese und alle anderen auf der E3-Messe gezeigten Games und liefern euch brandheiße Spieleindrücke.

Wii U	Super Mario	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii U	Mario Kart	Nicht bekannt	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	Sommer 2013	Sport
3DS	Mario Party	Winter 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	12. Juli 2013	Rollenspiel

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST 2 (3DS)



Sobald wir *Mario Kart* und *Super Mario* auf der E3 spielen durften, wird das Team wohl auf diese Wii-U-Hits scharf sein – bis dahin sehnen wir uns weiter nach *A Link to the Past 2*.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Ende 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 NEW SUPER LUIGI U (Wii U)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Sommer 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

3 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** Herbst 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 SONIC: LOST WORLD (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2013
Hersteller: Sega **Entwickler:** Sega **Genre:** Jump & Run

5 MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS. (3DS)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 12. Juli 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Rollenspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Link steht derzeit im Schatten von *Super Mario* und *Mario Kart* für die Wii U, doch wird Nintendo in den kommenden Wochen mit neuen Infos zum Gamecube-Remake *The Wind Waker* rausrücken. Was die Fans viel mehr interessiert, ist die bislang von Nintendo unbeantwortete Frage nach dem richtig neuen Wii-U-*Zelda*, das als Technikdemo bei der Wii-U-Enthüllung gezeigt wurde.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	Herbst 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link to the Past 2	Ende 2013	Action-Adventure

3 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Im Herbst dieses Jahres erscheinen die beiden neuen Editionen für den 3DS, nach denen sich zahlreiche unserer Leser schon die Finger lecken. Wenn ihr euch zu dieser Gruppe zählt, dann freut euch auf unseren Vorschaubericht zu *X* und *Y* ab der Seite 34 dieser Ausgabe!

3DS	Pokémon X und Y	Herbst 2013	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Rumble U	2013	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SONIC (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run/Geschicklichkeit **Termin:** 2013

So kennt man Segas Turbo-Igel: mit Vollgas in die Most-Wanted-Charts! Viele unserer Leser freuen sich auf die neuen Sonic-Games, die kürzlich exklusiv für Nintendo-Konsolen angekündigt wurden. Und wir liefern euch die wichtigsten Infos dazu! Ab Seite 16.

Wii U	Sonic: Lost World	2013	Jump & Run
Wii U/3DS	Mario & Sonic: Sotschi 2014	2013	Geschicklichkeit

5 LUIGI

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Der Termin für *New Super Luigi U* steht, zudem wird das Game nicht nur als Download, sondern auch als normale Fassung – sprich mit Hülle und Anleitung – erhältlich sein. Während der DLC ab dem 20. Juni verfügbar sein wird, müssen sich die Käufer der normalen Fassung aber noch bis Ende Juli gedulden. Im Juli steht das witzige RPG *Mario & Luigi: Dream Team* auf dem Plan, das wir hoffentlich schon in der kommenden N-ZONE testen werden.

Wii U	New Super Luigi U	20. Juni 2013	Jump & Run
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	12. Juli 2013	Rollenspiel

6 PIKMIN 3 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 26. Juli 2013

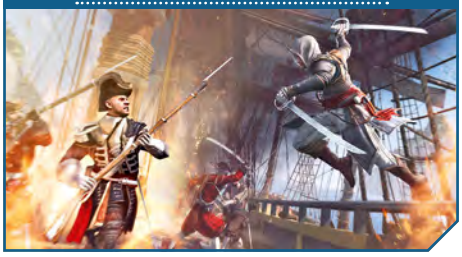
Auch der Erscheinungstermin für *Pikmin 3* ist mittlerweile bekannt: Den 26. Juli sollten sich Fans der Reihe dick im Kalender anstreichen. Das ist zwar eine ganze Ecke später als angekündigt, aber solange die Verzögerung dem Spielspaß zugutekommt, drücken die Fans auch gern mal ein Auge zu.

7 GAME & WARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 28. Juni 2013

8 ASSASSIN'S CREED IV (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 31. Oktober 2013



9 THE WONDERFUL 101 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 23. August 2013

10 PROFESSOR LAYTON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2014

SONIC: LOST WORLD

Jump & Run Der schnellste Igel der Welt zischt im neuesten Ableger *Lost World* exklusiv über Wii U und 3DS und hat sich dabei die eine oder andere Inspiration von *Super Mario Galaxy* gegönnt. Hat das Hochgeschwindigkeits-Abenteuer Potenzial?

Wer mit den diversen Marken und Maskottchen Nintendos nicht allzu sehr vertraut ist, könnte geneigt sein zu glauben, dass der blaue Igel Sonic und Konsorten schon lange Bestandteil der Riege rund um Mario und Co. sind. So verkauften sich die *Sonic*-Spiele der letzten Jahre auf Wii und 3DS nicht nur besser als auf den Konkurrenz-Konsolen: Nintendo-Spieler bekamen mit Titeln wie *Sonic und die Geheimen Ringe*, *Sonic und der Schwarze Ritter*, *Sonic Colours* und vielen weiteren Spielen zahlreiche exklusive Abenteuer rund um den pfeilschnellen Protagonisten spendiert. Die alle zwei Jahre erscheinende Minispiel-Sammlung *Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen* sowie diverse Gastauftritte des Igels, etwa in *Super Smash Bros. Brawl*, runden die gute Zusammenarbeit zwischen Sega und Nintendo ab. Da ist es nur passend, dass die beiden japanischen Videospiel-Giganten nun im Rahmen einer *Nintendo Direct*-Episode erstmals ganz offiziell eine Partnerschaft ankündigten, welche Wii U und 3DS in den nächsten Monaten und Jahren drei weitere, exklusive *Sonic*-Titel bescheren wird. Neben dem nächsten *Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen*-Ableger sowie einem bisher noch nicht angekündigten

Die Levels sind gespickt mit Fallen, die auf grausame Weise für ein vorzeitiges Spielende sorgen können. Hier ist gekonntes Ausweichen gefragt!

Die Gestaltung der Gegner wirkt bisher gelungen, sowohl jene der sechs Obermotze als auch die der normalen Fieslinge. Diesem Drachen geben wir Saures!

Sonic-Puristen müssen sich keine Sorgen machen, denn die Entwickler von *Lost World* haben sie nicht vergessen. Die 2D-Abschnitte erinnern an die Serien-Anfänge.

Titel handelt es sich dabei um *Sonic: Lost World*. Was wir von dem klassischen Jump & Run, welches sowohl für Wii U als auch für 3DS erscheint, bisher zu sehen bekamen, wirkt sehr vielversprechend.

Level up!

Vielfach wurde in den letzten Jahren kritisiert, dass die Entwickler von Sonic Team nicht wirklich wissen, wohin sie mit der *Sonic*-Reihe wollen. Ausreißer wie die Werwolf-Passagen in *Sonic Unleashed* kamen weder bei Testern noch bei den Spielern allzu gut an. *Lost World* will solche Fehler vermeiden und konzentriert sich voll und ganz auf das schon immer sehr gelungene *Sonic*-Gameplay rund ums Laufen und Springen. Um sich dennoch nicht den Vorwurf gefallen lassen zu müssen, auf der Stelle zu treten, wurden einige Ideen der vielgelobten *Super Mario Galaxy*-Spiele in das Gameplay integriert. Wie im großen Vorbild wurden die Levels in den Himmel verlagert: Statt auf einem festen Areal am Boden, welches an die Gesetze der Physik gebunden ist, befinden sich die diversen Plattformen und Rampen, über die Sonic zischen muss, wie die Weltraum-Inseln aus den beiden *Mario*-Hüpfspielen nun in luftiger Höhe. Diese Vorgehensweise dürfte eine wesentlich flexiblere Gestaltung der Spielwelt erlauben. Schließlich lassen sich ausgefallene Ideen, wie etwa senkrechte Laufstrecken, ungewöhnliche Level-Konstruktionen oder sich rapide verändernde Areale auf diese Weise deutlich einfacher realisieren, ohne innerhalb der spielinternen Logik unstimmig zu wirken. Auch thematisch lässt dieser surreale Ansatz mehr Spielraum zu, sodass Sonic neben den klassischen Wiesen- und Ruinen-Welten nun auch durch thematisch ausgefallenere Gebiete wie etwa ein Süßigkeiten-Gebirge sausen kann.

Schnell, schneller, am schnellsten

Wie bereits erwähnt, verzichten die Entwickler bewusst auf Experimente und stellen das bekannte Hochgeschwindigkeits-Gameplay, welches Sonic seit eh und je auszeichnet, in den Mittelpunkt. Das bedeutet aber nicht, dass sie sich die Kritik an einigen althergebrachten Schwächen der Serie nicht zu Herzen genommen haben. So wurde – vor allem seitdem die Abenteuer rund um den blauen Igel in die dritte Dimension gewechselt haben – oft-

Welche Rolle die sechs Bösewichte des Spiels ganz genau spielen werden, ist nicht bekannt. Wir wissen, dass sie es auf Sonics Heimatplaneten abgesehen haben.

Als ein brandneues Spielelement hat es auch ein verstärkter Fokus auf coole Moves wie etwa Wandläufe ins Spiel geschafft.

Die Mischung aus dem *Sonic*-Gameplay und dem Leveldesign wie in *Super Mario Galaxy* überzeugt und erlaubt spaßige Spielideen.

mals der Vorwurf laut, dass sich der Protagonist zu sehr wie auf Schienen steuere und sich die Interaktion des Spielers zumeist auf das Vorwärts-Drücken auf dem Analogstick und gelegentliches Springen beschränken würde. Wollte man Sonic hingegen in den seltenen ruhigeren Passagen steuern, fehlte es an der nötigen Präzision, um ihn sicher durch die Gegend zu lenken. Um dieses Problems Herr zu werden, könnt ihr die Geschwindigkeit des stacheligen Helden nun selbst bestimmen. Benutzt ihr lediglich den Analogstick oder das Circle Pad, so bewegt er sich in gemütlichem Tempo durch die Levels. Drückt ihr die linke Schultertaste, so legt er einen Zahn zu und saust rasant an Hindernissen vorbei. Erst wenn ihr zusätzlich noch die rechte Schultertaste betätigt, dreht Sonic allerdings voll auf und rast mit vollem Tempo alles nieder, was nicht niet- und nagelfest ist. Apropos niederrasen: Anders als in den Vorgängern werdet ihr in *Lost World* nicht mehr automatisch abgestoppt, wenn ihr ein Objekt auf eurem Weg touchiert. Drückt ihr den eben genannten Renn-Button, so strauchelt ihr nur kurz und lauft dann mit nur geringem Geschwindigkeits-Verlust weiter. Durch dieses Feature dürfte zwar das Gameplay etwas flüssiger funktionieren, wir fragen uns aber, ob durch diese Vereinfachung Sonic-Veteranen nicht ein wenig zu sehr an die Hand genommen werden.

Von 2D zu 3D und zurück

Wie auch bei *Super Mario* gibt es zahlreiche Fans, welche die 2D-Teile der *Sonic*-Reihe bevorzugen, aber ebenso viele, welche vor allem an den 3D-Ablegern interessiert sind. *Lost World* geht auch in dieser Hinsicht einen ähnlichen Weg wie *Super Mario Galaxy* und versucht, es beiden Parteien recht zu machen, indem beide Spielvarianten den Weg ins Abenteuer gefunden haben. Anders als noch bei *Sonic Generations*, bei dem 2D- und 3D-Passagen strikt voneinander getrennt waren, gehen diese nun nahtlos ineinander über. So kann es passieren, dass ihr gerade noch in 3D eine gewaltige Loipe entlanglauft und nach links und rechts steuert, um Ringe einzusammeln, nur um wenige Augenblicke später wie in den Anfangszeiten der Serie Gegnern in Sidescrolling-Manier auf die Mütze zu springen. Egal, auf welche Weise ihr gerade durch die Levels hetzt, ihr solltet auf jeden Fall stets die Augen offen halten. Wie von den Vorgängern gewohnt, befinden sich in den Levels zahlreiche gut versteckte Geheimnisse, die beim bloßen Durchrasen schnell einmal übersehen werden können. So existieren etwa goldene Kanonen, welche euch zu versteckten Abschnitten befördern. Wir können uns gut vorstellen, dass ihr in diesen geheimen Passagen die sogenannten Chaos Emeralds, besondere Edelsteine, finden könnt, die seit dem allerersten Teil einen Serienstandard darstellen.

Bosheit mal sechs

Ein weiterer Serien-Standard ist die relativ simpel gestrickte Handlung des Titels. Natürlich ist es wieder einmal der fiese Dr. Eggman (vormals Robotnik), der für Ärger in der heilen Sonic-Welt sorgt. Sonic macht sich auf, um seinen Erzrivalen zu stellen, und gelangt dabei auf eine im Himmel schwebende Insel namens Lost Hex, auf der sechs besonders gefährliche Bösewichte beheimatet sind. Dr. Eggman versucht, deren Kräfte für sich zu nutzen, was diese sich jedoch nicht gefallen lassen und im Gegenzug planen, die Erde zu vernichten. Daraufhin müssen

Lost World will Geschwindigkeit und anspruchsvolle Steuerung vereinen.

Aufbewahrungs-Container, die Ringe oder praktische Items wie Unverwundbarkeit enthalten, gehören wie die roten Laufschuhe des Helden zu jedem *Sonic*-Spiel.

Die kreativ gestalteten Welten können sich sehen lassen. Die bisher gezeigten Abschnitte wirken einzigartig und bieten Hüpfereien und Erkundungsmöglichkeiten.

Die Steuerung des blauen Igels erlaubt es euch, seine Geschwindigkeit zu bestimmen. Erst wenn ihr beide Schultertasten drückt, rollt er sich ein und gibt Vollgas.

Sonic und sein Erzrivale sich verbünden, um ihre Heimat vor dem Untergang zu bewahren. Zwar geht diese Geschichte ein wenig über das „Rette die Prinzessin"-Schema der Konkurrenz hinaus, dient im Endeffekt aber auch nur als Hintergrund für das Gameplay. So ermöglichen die sechs Fieslinge eine Aufteilung der Welt in sechs Abschnitte mit diversen Levels und jeweils einem Bosskampf am Ende. Eine großartige, überraschende Story-Wendung abseits dessen, was bereits verraten wurde, erwarten wir uns also nicht. Aber ganz ehrlich: Wer spielt Sonic auch schon wegen einer spannenden Geschichte?

Wii U oder 3DS?

Wenig bekannt ist bisher über die Unterschiede zwischen den Fassungen des Spiels für Wii U und 3DS. Logischerweise sieht das Spiel auf der HD-Konsole besser und schärfer aus als auf dem Handheld, aber auch die mobile Version kann auf den bisher veröffentlichten Screenshots durchaus überzeugen. Da ihr außer dem linken Analogstick beziehungsweise dem Circle Pad und einer Handvoll Tasten nichts benötigt, um Sonic zu bewegen, und die Kamerapositionen stets vorgegeben sind, erwarten wir, dass auch die Steuerung sehr ähnlich ausfallen wird. Das Gamepad dient zudem dazu, sogenannte Farb-Kräfte zu aktivieren, die euch in brenzligen Situationen weiterhelfen können; der Touchscreen des 3DS wird wohl eine ähnliche Funktion übernehmen. Wii-U-exklusiv wird ein zweiter Spieler demjenigen mit dem Gamepad mithilfe der Wii-Fernbedienung weiterhelfen können – wie diese Hilfe-Funktion genau aussehen wird, wurde jedoch noch nicht verraten. Ebenso unsicher ist, inwieweit die zahlreichen anderen Gesellen aus dem *Sonic*-Universum eine Rolle in *Lost World* spielen werden. Im bisher gezeigten Material steht alleine der blaue Igel im Mittelpunkt. Wir würden uns freuen, wenn auch beliebte Figuren wie der zweischwänzige Fuchs Tails oder der stets schlecht gelaunte Knuckles an der einen oder anderen Stelle spielbar wären. So oder so freuen wir uns auf jeden Fall schon auf *Sonic: Lost World*, das aufgrund zahlreicher guter Ideen ein ausgesprochen würdiges *Sonic*-Abenteuer zu werden verspricht.

Lukas Schmid

Spätestens seit *Sonic Rush* für den DS sind riesige Bosse, die in 2D- und in 3D-Abschnitten bekämpft werden, fixer Bestandteil eines jeden *Sonic*-Spiels.

Was wäre ein Sonic-Spiel ohne Loopings, durch die der blaue Igel rast und dabei Ringe einsammelt?

MEINUNG
Lukas Schmid

„Lost World könnte einer der interessantesten Sonic-Titel werden"

Ich bin mit den *Sonic*-Spielen groß geworden: *Sonic the Hedgehog* für den Sega Mega Drive war eines der allerersten Spiele, welche ich selber durchgespielt habe. Umso mehr haben mich die qualitativ teilweise mehr als durchwachsenen Abenteuer rund um den blauen Igel, welche in den letzten Jahren erschienen sind, geschmerzt. Besonders seit *Sonic Generations* und *Sonic the Hedgehog 4* meine ich aber, eine positive Wende hin zu den alten Stärken der Serie wahrzunehmen, und *Lost World* verspricht, diesen Trend fortzusetzen. Die Mischung aus altbekanntem Gameplay, angereichert durch sinnvolle Verbesserungen und neue Ideen wie das surreale Leveldesign spricht mich schon jetzt ungemein an. Für mich ist *Sonic: Lost World* einer der interessantesten Exklusivtitel 2013.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Segas Presse-Server. Einige der Wii-U-Screenshots sehen so aus, als wäre die Auflösung ein wenig in die Höhe geschraubt worden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
SOTSCHI 2014

Sport Mario, Sonic und Konsorten kämpfen erneut um Goldmedaillen bei den Olympischen Spielen. Möge der Beste gewinnen!

Seit 2008 veröffentlicht Nintendo alle zwei Jahre einen neuen Teil der Reihe *Mario & Sonic*, passend zu den jeweils stattfindenden Olympischen Spielen. Abgewechselt wird immer zwischen den Olympischen Sommer- und den Olympischen Winterspielen – mit denselben Schauplätzen wie im richtigen Leben. Im Jahr 2014 ist es wieder Zeit für die Winterspiele. Diesmal zieht es die Teilnehmer nach Südrussland, in einen Ort namens Sotschi.

Disziplinen

Es handelt sich um eine Art Allstar-Spiel der bekanntesten *Mario*- und *Sonic*-Charaktere. Zu Beginn wählt ihr eine Spielfigur aus, mit der ihr die Wettkämpfe bestreiten wollt. Bei den Winterspielen stehen selbstverständlich die Disziplinen Skifahren, Curling, Snowboarden und Eiskunstlauf im Vordergrund. Zum ersten Mal wird bei den Spielen in Sotschi auch der sogenannte Snowboard Slopestyle (vergleichbar mit einer Art Skateboard-Parcours) als

Auch wenn die Disziplin Curling auf den ersten Blick ein bisschen an Eisstockschießen erinnert, ist es ein ziemlich anspruchsvolles, taktisches Spiel.

Noch liegen die beiden Bösewichte vorne. Doch unsere Helden Mario und Sonic lassen sich nicht lumpen und starten eine rasante Aufholjagd.

olympische Disziplin angeboten werden. Auch diese Sportart wird es also bei *Mario & Sonic* geben. Wenn ihr an einem Biathlon teilnehmt, müsst ihr euch sowohl im Skilanglauf als auch im Schießen beweisen, wo euch genaue und schnelle Reflexe abverlangt werden. Als erstes Spiel der *Mario&Sonic*-Reihe, das für die Wii U erscheint, hat die grafische Qualität im Vergleich zu den Wii-Vorgängern einen beachtlichen Sprung nach oben gemacht: Schnee und Eis sowie andere Effekte sind ebenso wie die Disziplinen realistisch gestaltet und erfreuen das Herz des Spielers. Es wird auch wieder sogenannte Traumdisziplinen geben, die sich nicht an die Gesetze der Physik oder Schwerkraft halten. Ähnlich wie bei *Mario Kart* rast ihr in irrwitzigem Tempo und mit coolen Moves durch Kurse und Schauplätze, die bekannten Orten aus *Mario*- oder *Sonic*-Titeln nachempfunden sind. Das Spiel unterstützt sowohl die Wii-Remote Plus als auch das Wii U GamePad. Das Gamepad wird außerdem für manche Disziplinen gebraucht: Beim Curling beispielsweise wird die Schusslinie auf der Eisbahn auf dem Bildschirm eingezeichnet. Auch bei gemischten Disziplinen, in denen verschiedene Sportarten in einem rapiden Rennen kombiniert werden, könnt ihr an den Start gehen: Vom Snowboard aus mal eben in den Bob gehüpft, die eisige Piste hinunter gebrettert und abschließend beim Eislauf noch mal so richtig Gas gegeben. Die meisten Disziplinen könnt ihr sowohl allein als auch im Team absolvieren – wie immer macht die ganze Sache jedoch wohl deutlich mehr Spaß, wenn ihr ein paar Freunde einladet und euch zusammen die eisigen Hänge hinabschwingt.

Der Marktplatz des Piazzo Delfino aus *Mario Sunshine* wurde auf Eis gelegt und dient nun als Eishockeyfeld.

Wie in den Vorgänger-Spielen werden die Charaktere verschiedene Stärken haben. Den rasantesten Igel der Welt kann niemand so schnell aufhalten.

Baby Bowser dreht mit Peach einige Pirouetten auf dem Eis. Ob Peach auch Papa Bowser so hochheben könnte?

Derzeit warten wir auf weitere Einzelheiten zum Spiel – genauso wie auf das kürzlich bei Nintendo Direct angekündigte *Sonic Lost World*. Nintendos internationale Partnerschaft mit Sega verspricht schon jetzt viel Gutes für die Zukunft!

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das verspricht ein wunderbarer Party-Spaß zu werden, der *Sonic*- und *Mario*-Fans gleichermaßen erfreuen wird!“

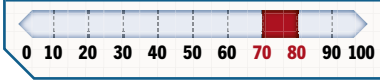
Ich war ja schon immer ein Anhänger von Cross-over- und Allstar-Spielen, *Mario & Sonic* ist da keine Ausnahme. Und da mich die Winterspiele generell auch mehr interessieren als Sommerspiele, werde ich diesmal garantiert wieder zuschlagen! Nintendo macht es ja so kurz vor der E3 noch ziemlich spannend, was einzelne Features und Inhalte von aktuell geplanten Titeln angeht. Doch da Nintendos großer Auftritt auf der Spielemesse in diesem Jahr ausfällt, werden wir wohl schon innerhalb der nächsten Wochen mit neuen Informationen versorgt. Eines ist jedoch jetzt schon klar: Durch die neuen grafischen und technischen Möglichkeiten der Wii U werden Marios und Sonics Winterspiele in Sotschi sicher zu einem Highlight für alle Anhänger der Serie – und für solche, die es werden möchten.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Alternative: Mario & Sonic Vancouver 2010
Termin: Unbekannt

Screen-Info: Alle Bilder stammen vom Nintendo-Presse-Server und aus dem offiziellen Ankündigungsvideo.

WERTUNGSTENDENZ



BATMAN ARKHAM ORIGINS

Action Alles hat einen Anfang. Selbst die Karriere des über Gotham City wachenden Fledermausmannes.

Ein Knaller jagt den nächsten: Erfolgreicher hätte das Comeback von Bruce Wayne alias Batman nicht verlaufen können. Seit 2005 machte der Hüter der Gerechtigkeit dreimal im Kino lautstark von sich reden, jedes Mal mit einem enorm erfolgreichen Blockbuster, welche schändliche Machwerke wie *Batman Forever* oder *Batman & Robin* locker in den Schatten stellen konnten. Die Videospielfront, in diesem Zusammenhang oft mit Lizenzgurken in Verbindung gebracht, konnte seitdem ebenfalls mit zwei hochwertigen Batman-Versoftungen punkten. Stellte *Arkham Asylum* noch einen echten Überraschungserfolg dar, setzte *Arkham City* in sämtlichen Bereichen noch einen drauf und konnte daher, wen wundert's, weltweit sehr hohe Wertungen einfahren. Der nun angekündigte dritte Teil, *Arkham Origins*, schaltet allerdings einen Gang zurück.

Man muss ja mal anfangen!

Anhand des Beinamens, den *Batman: Arkham Origins* in sich trägt, lässt sich schon in etwa erahnen, was die Entwickler in Planung haben. Origins wird nicht den weiteren Werdegang von Batman in den Mittelpunkt stellen. Stattdessen bekommt ihr die Möglichkeit, in die noch junge Haut/Umhang des Do-it-yourself-Helden zu schlüpfen. Keine Angst, ihr müsst nicht mit ansehen, wie die Eltern des kindlichen Bruce ermordet werden. Wenn ihr das Spiel startet, befindet sich Batman noch recht am Anfang seiner Karriere, in der er anstrebt, zum heimlichen Beschützer von Gotham City zu werden. Die Macher des Spiels reden hier von einem Batman, der noch roh und ungeschliffen ist. Zwar wird er schon über viele Fähigkeiten verfügen, die er auch in *Arkham City* oder *Asylum* in petto hat, doch genauso effektiv und gekonnt einsetzen kann er sie noch nicht. Ein Vergleich bringt es gut auf den Punkt: Hattet ihr vorher einen Batman 5.0 an eurer Seite, müsst ihr hier mit der Beta-Version 0.9 auskommen, die erst seit

Wie ihr Chef Black Mask sind alle Schergen des Mafiabosses maskiert. Dank des weißen Anzugs erkennt man den Chef aber.

Im Nahkampf brilliert Batman selbst in der Unterzahl nach wie vor. Auf die angekündigten Änderungen des Kampfsystems darf man sehr gespannt sein.

grob zwei Jahren ihren Dienst verrichtet. Die kann zwar schon was, aber eben noch nicht alles und längst nicht perfekt.

Rein vom spielerischen Aspekt her soll es bei *Arkham Origins* keine großen Unterschiede geben. Kommt es etwa zur Klopperei mit einer der vielen herumstreunenden Ganovenbanden, lasst ihr wie in den Vorgängern die Fäuste kreisen und wendet euch automatisch, optisch ansehnlich präsentiert, dem nächsten Gegner zu, der in Reichweite ist. Gegenwehr wird mit einem Konter unterbunden, bei dem die Wahrscheinlichkeit besteht, dass er weitaus weniger mächtig sein wird als noch in *Arkham City*. Wie gerade bereits angesprochen, soll Batman ja eben nicht der Karategott mit den Reflexen eines Mungos sein, wie er es in den Vorgängern war. Ähnliches kann über die Ausrüstung von ihm gesagt werden. Batarangs und Gleitumhang sind vorhanden, allerdings wird es Beschränkungen geben, was Effektivität und/oder Reichweite anbelangt. Auf einige Ausrüstungsgegenstände werdet ihr gar komplett verzichten müssen, da Bruce sie in seiner Höhle einfach noch nicht zusammengebaut hat. Damit erfahrene Spieler etwas Neues zum Ausprobieren haben, verfügt Batman über eine interessante Funktion der Remote Claw. Dieser Greifhaken ist in der Lage, Objekte in der Nähe mit Gegnern zu verkabeln, was für Letztere in den meisten Fällen sehr schmerzhaft ausfällt. Auch der Batwing ist zum Einsatz bereit. Wer jetzt aber glaubt, damit frei in Gotham City rumfliegen zu können, wird leider eines Besseren belehrt werden müssen. Aller Voraussicht nach dient dieses Utensil nur dazu, um per Schnellreise von einem Ort, den ihr bereits besucht habt, zum nächsten zu kommen – sofern ihr euch dort um die Beseitigung der Luftabwehr gekümmert habt, denn kugelsicher seid ihr mit dem Teil nicht.

Neue Lokalitäten

Das klingt zunächst nach einem riesigen Nachteil, doch im Nachhinein ist man für diesen Service mehr als dankbar. Wie es bei Open-World-Spielen so üblich ist, wurde das Areal um einen nicht gerade kleinen Part vergrößert. In *Arkham Origins* heißt das konkret: Hier, Batman, ein ganz neuer Stadtteil für dich, in dem du dich austoben kannst! Dieser heißt schlicht New Gotham und könnte, zum Vergleich, als das Manhattan von Gotham City bezeichnet werden. Hohe Wolkenkratzer, Nobelkarossen, Business-Menschen mit viel Geld. Kein Vergleich zum Industrieviertel Northern Gotham, aus dem später mal Arkham City hervorgeht, in dem sich der dunkle Rächer bislang immer aufgehalten hat. Daher wird es mit Sicherheit ein paar Ecken und Orte geben, die euch aus dem Vorgänger bekannt sein dürften. Die Entwickler wollen jedoch dafür sorgen, dass es viel Neues zu entdecken gibt. In den Hafenanlagen liegt zum Beispiel die „Final Offer“ vor Anker, ein Containerschiff, dessen Besitzer niemand anderes als der Pinguin ist, der dort alles andere als legale Tätigkeiten betreibt. Außerhalb der Reichweite der Polizei, aber nicht der von Batman.

Der Zylinderträger wird nicht der einzige bekannte Bösewicht des Batman-Universums sein, der euch im Spielverlauf unter die Augen kommt. Gleich doppelt vertreten ist die Fraktion der maskierten Kriminellen. Mafiaboss Black Mask hat es genauso auf Batmans Kragen abgesehen wie Söldnerseele Deathstroke. Eine echte Überraschung dürfte das Erscheinen von Alberto Falcone sein, der aufgrund seines eher

DIE FLEDERMAUS MACHT MOBIL

Ein echtes Multiplattform-Projekt, das Warner Bros. Interactive da in Entwicklung hat. Neben Playstation 3 und Xbox 360 dürfen auch Besitzer einer Wii U und eines strammen Zocker-PCs erneut nach Gotham City reisen. Selbst die Handhelds werden versorgt. Mit *Arkham Origins: Blackgate* ist ein komplett eigenes Spiel für PS Vita und 3DS in Entwicklung und soll inhaltlich an die Konsolenversion anknüpfen.

Da beide Handhelds bei der Hardwareleistung etwas hinterherhinken, musste das Gameplay ein wenig umgekrempelt werden. *Blackgate* weist daher 2D-Mechaniken mit 3D-Grafik auf, wie es bei Umsetzungen für tragbare Geräte oftmals üblich ist. Eine nicht unwesentliche Rolle wird auch der Touchscreen der Geräte bieten, wie rechts zu sehen ist.

***Blackgate* ist als Sequel zu *Arkham Origins* gedacht und daher Pflicht für jene, die auf Story stehen.**

Dein Freund und Helfer: Vor der Polizei muss Batman anfangs noch flüchten.

Da Batman kein Halbgott ist, verwendet er viele Gadgets und Hightech-Waffen.

QUARTETT DER QUERULANTEN

Arbeiten wohl zusammen: Alberto Falcone und der Pinguin.

Gleich vier Supervillains warten in *Arkham Origins* offiziell darauf, von euch hinter Schloss und Riegel gebracht zu werden. Der Dienstälteste wie auch der Bekannteste von ihnen ist niemand anderes als der Pinguin, der erstmals 1941 in den *Detective Comics* auftauchte, wo auch Batman seinen Einstand feierte. Wesentlich jünger ist da schon Black Mask, von dem es gleich zwei Versionen, da unterschiedliche Storylines, gibt. Genauso maskiert, gesellt sich Deathstroke zum Kader hinzu. Anders als seine Kollegen zeigt er öfters auch mal seine Seite als Antiheld. Beide Figuren kamen in den 80er-Jahren auf dem Zeichenbrett zur Welt. Mit Alberto Falcone kommt als Vierter im Bunde, gemessen an dem Alter anderer Comicfiguren, ein echtes Jungblut hinzu. Erst 1996 trat die Figur in der Serie *Batman: The Holiday Killer* in Erscheinung. Ob alle vier Bösewichte gemeinsame Sache gegen Batman machen, ist derzeit noch nicht bekannt.

harmlosen Aussehens einer der interessanteren Charaktere im Spiel werde dürfte. Hinzu kommt noch eine fünfte Partei, die Jagd auf Batman macht: Niemand anderes als die Polizei von Gotham City hat die Fledermaus der Gerechtigkeit auf dem Kieker. Wirklich übel nehmen kann man ihr das im Grunde nicht, denn Batman befindet sich ja erst in seinem zweiten Amtsjahr. Typen mit dunklen Kostümen, die nachts das Gesetz in ihre eigene Hand nehmen, werden erst mal argwöhnisch beäugt und nicht unbedingt als Verbündete im Kampf gegen das Verbrechen angesehen. Nimmt man dann noch die Korruption dazu, für die so einige Beamte sehr anfällig sind, ist es kein Wunder, dass ihr um ein SWAT-Team in der Nähe einen großen Bogen machen solltet. Selbst Batmans engste Vertrauensperson bei der Polizei, Commissioner James Gordon, ist in *Arkham Origins* noch eine fremde Person, deren Vertrauen ihr für euch gewinnen müsst. Über Gehilfe Robin oder den Joker sind, was die Hintergrundgeschichte betrifft, bislang nur wenige Worte gefallen. An sich ist das ja auch kein Wunder, denn die Hintergrundgeschichte wird wohl wieder einen Großteil des Spielspaßes und der Faszination ausmachen. Da sind der Joker und Robin nicht unwichtig.

„Problem, Officer?“ Der Joker darf in der Reihe nicht fehlen. Mal sehen, ob er bereits die Rolles des Erzfeindes von Batman übernommen hat.

Noch mehr Verbrecher!

Während diese Individuen stark in die Story des Spiels eingebunden sein werden, gibt es dank eines Most-Wanted-Systems noch mehr Verbrecher, auf die ihr Jagd machen könnt. In Form von Mini-Kampagnen habt ihr hier Zugriff auf diverse Nebenmissionen, die euren Ruf bei der Polizei nach und nach verbessern können, sodass zufällig vorbeispazierende Cops auf Patrouille nicht sofort zum Funkgerät greifen, wenn sie euch über die Häuserdächer flitzen sehen. Die Gerüchteküche brodelt hier fast über. Als mögliche Superschurken werden aktuell Killer Croc, Deadshot, Firefly und Scarecrow hoch gehandelt. Nicht immer muss Batman sofort ausrücken, um vor Ort nach Hinweisen zu suchen. In der heimischen Höhle könnt ihr euch nun an den Bat-Computer setzen und dort mithilfe von Simulationen bereits geschehene Verbrechen analysieren, zahlreiche Details auswerten und so hoffentlich auf des Rätsels Lösung kommen. Gut für jene, die gerne ihren Kopf benutzen und den Detektiv-Modus der beiden Vorgänger zu schätzen wussten. Der soll in *Arkham Origins* natürlich nicht fehlen und mit einigen neuen Funktionen versehen sein.

Im Körper des Feindes

Doch was ist denn nun mit dem Joker, werden sich nun einige Leser fragen. Immerhin spielte der verrückte Clown mit dem Hang zum Sadismus sowohl in *Arkham Asylum* als auch in *Arkham City* eine bedeutende Rolle, war er

Selbst an Weihnachten gibt es in Gotham City keinen Frieden. Batman macht den Job noch nicht allzu lange. Bereits sein zweites Jahr ist schon schwierig für ihn.

doch in beiden Titeln der Antagonist und Erzfeind vom Fledermausmann. Im Multiplayer dürft ihr sogar selbst in die Haut des närrischen Kriminellen schlüpfen. Dort habt ihr die Möglichkeit, als Bandenmitglied vom Joker oder von Bane Jagd auf Batman und Robin zu machen. Innerhalb von festen Charakterklassen, die aktuell noch nicht bekannt sind, könnt ihr eure Figur beliebig modifizieren und ausrüsten. Einer der Spieler darf sogar Chef spielen und in die Rolle des Superschurken selbst schlüpfen. Das bringt bei den Fertigkeiten so manche Vorteile mit sich, dafür habt ihr als Ausgleich mehr Verantwortung zu tragen, da ihr eure Gruppe vernünftig koordinieren müsst. Zum allgemeinen Ärgernis haben es Batman und sein Kollege dann auch noch primär auf eure Haut abgesehen. Um eine frühzeitige Niederlage zu vermeiden, ist Teamwork also unerlässlich. Über weitere Modi haben die Entwickler noch keine Informationen preisgegeben.

So viele Neuerungen es also aufseiten der Story-Hintergründe und der überarbeiteten Gameplay-Elemente gibt, hat die technische Ausführung weniger vorzuweisen. Im Schatten der anrückenden Konsolen und deren erster Welle an Spielen ist man schnell geneigt, aktuelle Spiele in Sachen Optik als weniger imposant anzusehen. Und tatsächlich ist *Arkham Origins* grafisch kein absoluter Oberhammer. Dafür ist die stilistische Ausrichtung, ganz wie in den Vorläufern, exzellent gelungen. Gotham City wirkt trotz leise rieselnden Schnees immer noch sehr düster und bedrohlich, was 1:1 auch von den Charakteren des Spiels behauptet werden kann. Ein wenig kontrovers wird es bei den englischen Sprechern, denn weder wird Mark Hamill dem Joker noch Kevin Conroy Batman seine Stimme leihen. Und der Herr ist seit über 20 Jahren für jedes gesprochene Wort aus Batmans Mund zuständig. Der Grund für diese Entscheidung klingt jedoch plausibel: Da Bruce Wayne noch jünger und noch nicht lange im Geschäft ist, musste natürlich eine frische, weniger brummige Stimme her. Das könnte enthusiastischen Hardcore-Fans von Batman ein wenig missfallen, doch die komplette Spielerfahrung wird mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht darunter zu leiden haben.

Marco Cabibbo

Gotham City versinkt im Schnee. Und im Chaos des Verbrechens. Zu welcher Organisation gehört der Typ an der Wand?

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich bin der Schrecken, der die Nacht durchflattert!“

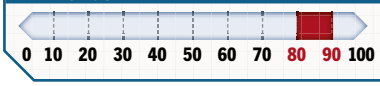
Die neue Arkham-Episode geht keine Kompromisse ein. Da Warner Bros. hier mittlerweile den dritten Teil am Start hat, will man sich in puncto Umfang und Anzahl der Fiesling-Auftritte nicht lumpen lassen. Interessant wird zu sehen sein, was für Unterschiede der noch junge Batman im Vergleich zu seinem erfahreren Konterfei aus den beiden Vorgängern haben wird. Für die Wii U erhoffe ich mir hier jede Menge Detektiv-Gadgets, sei es als Röntgengerät für verdeckte Spionage oder als Tool fürs Lösen komplexerer Rätsel. Eine Touchpad-Steuerung für den Nahkampf kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen. Höchstens zum Werfen der Batarangs.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Warner Bros. Montreal
Alternative: Batman: Arkham City
Termin: 25. Oktober 2013

Screen-Info: Sämtliche Bilder stammen direkt von den Entwicklern selbst. Von welcher Version allerdings genau, hat Warner Bros. nicht verraten.

WERTUNGSTENDENZ



RAYMAN LEGENDS

Jump & Run Ubisoft Montpellier hat mit Rayman Legends das fantasievollste und witzigste 2D-Hüpfspiel dieses Jahres in der Pipeline. Wir durften in drei neue Levels hineinschnuppern!

Was tolle Jump & Runs angeht, sind wir Nintendo-Fans wahrlich gesegnete Geschöpfe. Unser aller Lieblingsfirma versorgt höchstpersönlich Handhelds und Heimkonsolen mit Hüpfspielkost allererster Güte und wenn Firmenmaskottchen Mario, dessen guter Kumpel Yoshi oder der Bananen liebende Donkey Kong mit neuen Abenteuern um die Ecke biegen, unterhält uns das seit jeher bestens. Mit *Rayman Legends* feiert bald ein etwas weniger besungener Heroe auf der Wii U seinen Einstand. Und obwohl Rayman, der gliederlose Held aus dem Hause Ubisoft, auf eine weitaus kleinere Fangemeinde als Mario blicken kann, steht er dem Nintendo-Helden in Sachen Spielspaß kaum nach. Das stellten auch die drei Demo-Levels unter Beweis, die wir bei unserer *Rayman Legends*-Anspiel-Session in den heiligen Hallen von Ubisoft ausgiebig spielen durften!

Doppelt hält besser: Dem Spiel können jederzeit weitere Spieler beitreten und fortan gemeinsam das Abenteuer bestreiten.

Schleichen rot-grün

Der erste Demo-Level, welchen wir zu Gesicht bekamen, hört auf den unheilvollen Namen „Lichter des Todes“. Mit Murphy im Schlepptau gilt es in diesem düsteren Schleichlevel allerlei fiese Fallen zu umgehen und vor allem Suchscheinwerfern auszuweichen. Die grünen Strahler wechseln die Farbe in bedrohliches Rot, wenn sie euch erfasst haben. Wollt ihr nicht eine Ladung Laserstrahlen in den Allerwertesten bekommen, habt ihr dann nur wenige Sekunden Zeit, euch in Sicherheit zu bringen. Durch das Betätigen von Schaltern und das Verschieben von Plattformen und Barrieren kann Murphy jedoch die Strahler blockieren und euch auf diese Weise Durchgänge eröffnen. Dabei bleibt es euch überlassen, ob ihr den geflügelten Gesellen selbst steuern wollt und auf dem Wii U GamePad die Fallen deaktiviert, oder ob ihr es vorzieht, als Rayman den Level

zu meistern und euch per Knopfdruck halbautomatisiert von Murphy helfen lasst.

Flotte Sohle

Der nächste Level, den wir spielen durften, der Gitarrero-Wirbel, ist einer der musik- und rhythmusbasierten Levels des Spiels, in denen es darauf ankommt, im Takt der Musik Gegner zu erledigen und rasante Sprungpassagen zu meistern. In aberwitziger Geschwindigkeit rennen wir durch eine farbenfrohe Blumenlandschaft und erledigen – quasi im Vorbeigehen – Skelett-Gegner mit Zylindern und Schnauzern (!). Highlight des Levels ist ganz klar die Musik, die eine von einer Mariachi-Band gespielte Cover-Version des 80er-Jahre-Hits „Eye of the Tiger" ist. Zu diesen Gitarren-Klängen die Sprünge timen, Skelett-Krieger aus den Edelmann-Outfits hauen, Lums sammeln und Kleinlinge befreien – ganz großes Tennis und für uns das kreative Highlight der Anspiel-Session. Gewundert hat uns lediglich, dass die Stage vom Spiel als besonders schwieriger Level gekennzeichnet wurde (vier von fünf auf der Skala). Wir empfanden das Ganze als fordernd, jedoch noch weit von den harten Nüssen entfernt, die uns *Origins* seinerzeit zu knacken gab. Unsere Sorgen, dass *Legends* zu leicht werden könnte, wurden aber zumindest im dritten und letzten Level der Anspiel-Session widerlegt, in dem ein ganz spezieller Endboss auf uns wartete.

Werk eines Verrückten

Der Name dieses Bosslevels ist Programm. Es geht in den Kampf gegen einen riesigen Metalldrachen, der Laserstrahlen statt Feuer speit. Trifft uns die Bestie, kostet uns das umgehend das Leben. Hier kommt wieder die Deckungs-Spielemechanik aus dem oben beschriebenen Schleichlevel zum Einsatz. Während sich das Ungetüm unter wütenden Dampfgeräuschen in Position bringt, springen wir zwischen zwei beweglichen Plattformen hin und her, um dessen Laser auszuweichen und seinen verwundbaren Moment abzuwarten. Dieser ergibt sich nach jeder Attacke des diabolischen Eisen-Monsters. Nachdem es seinen Laserstrahl verschossen hat, bleibt sein Maul für einige Sekunden offen und gibt so die Schussbahn auf einen Rubin frei, der sich in seinem Rachen befindet. Ein paar gezielte Schüsse auf diese Schwachstelle und der Riese wankt. Bevor wir den Lindwurm weiter traktieren können, folgt zunächst eine hektische Sprungpassage, die nur in Höchstgeschwindigkeit und mit wachen Reflexen auf Anhieb zu meistern ist. Wir hetzen über wegbrechende Plattformen, müssen im Vollsprint blitzschnell eine Elektro-Barriere deaktivieren und rennen durch röhrenartige Gebilde, in denen wir attackierende Gegner aus dem Weg räumen müssen. Erst jetzt startet Phase zwei des Kampfes. Wir springen in einen Windstrom hinein und bewegen uns nun, dank

Backpfeife: Raymans Kumpel Globox muss ordentlich einstecken. Die Animationen sehen dabei urkomisch aus und wirken wie aus einem guten Zeichentrickfilm.

Raymans Helikopter-Frisur, frei im Raum. Das Monstrum schickt sich abermals an, uns mit seinem Laser zu beschießen. Wir fliegen hinter eine Barriere, befreien schnell noch ein paar Kleinlinge und wechseln, nachdem das Viech wieder seine Maulsperre hat, auf die andere Seite, um ihm eine erneute Ladung von Raymans fliegenden Fäusten zu verpassen. Wieder wackelt der Titan und es geht in die entscheidende Phase. Nun schwingen wir uns zwischen sich auf- und abbewegenden Ketten hin und her, um den Strahlen auszuweichen. Nach einem weiteren erfolgreichen Angriff unsererseits ist der Boss Geschichte.

Was lange währt …

… wird nun umso besser! Nach einer ausgiebigen Zock-Session können wir ein positives Resümee ziehen und sind uns sicher: Auch wenn *Rayman Legends* ursprünglich schon vor langer Zeit exklusiv für die Wii U hätte erscheinen sollen, wird sich die zusätzliche Wartezeit lohnen! Spielerisch gibt es an den drei gezeigten Levels rein gar nichts auszusetzen. Rayman steuert sich, wie bereits in *Origins*, präzise durch die Stages, die Hüpfpassagen sind klasse designt und fordern. Dazu gesellt sich der fast schon legendäre Charme der *Rayman*-Titel. Vom zauberhaften Design über die vor liebevollen Details strotzenden Welten und die Mitsumm-Melodien bis hin zu den spielerisch anspruchsvollen und abwechslungsreichen Levels strahlt das Spiel durch die Bank Extraklasse aus!

Sebastian Zelada

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ein Feuerwerk der Kreativität und spielerisch auf einem Level mit Mario!"

Bis *Rayman Origins* herauskam, war ich mehr von den 3D-Abenteuern des kleinen Kerls angetan. Wer *Origins* also noch nicht gespielt hat, der sollte das schnell nachholen, denn die völlig abgedrehten, detailreichen und vor allem fantasievollen Levels in *Legends* könnten ansonsten zu akuter Reizüberflutung führen. Spaß beiseite: Das Spiel sieht grandios aus, spielt sich traumhaft und überzeugt, nach allem, was wir bisher spielen durften, selbst in den vergleichsweise schwächeren Passagen noch vollauf. Ich bin sicher: 99% der Hüpfspielhelden auf diesem Planeten würden beide Arme und Beine geben, um so ein Spiel spendiert zu bekommen!

Ei der Daus: Man sieht es Globox und Rayman an. Der mechanische Drachen-Endboss ist ein mächtiger Gegner und erfordert einiges an Geschick. Checkpoints nach jeder Runde des Kampfes helfen Anfängern, hier nicht zu verzweifeln.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Alternative: Rayman Origins
Termin: 29. August 2013

Screen-Info: Es handelt sich um Presse-Screens von Ubisoft. Wir haben die Passagen gespielt und können versichern, dass sie 1:1 der Realität entsprechen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

Rollenspiel Nein, dieses Spiel mit dem seltsamen Untertitel *Flying Fairy* ist kein Abenteuer rund um Prinzessin Lillifee, Tinkerbell oder Barbie, sondern ein anspruchsvolles japanisches RPG.

Langsam, aber stetig mausert sich der 3DS zur bevorzugten Heimat für Fans japanischer Rollenspiele. So haben es schon Titel wie *Tales of the Abyss*, *Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked* und *Fire Emblem: Awakening* auf den Nintendo-Handheld geschafft. Highlights wie *Dragon Quest VII* oder *Pokémon X und Y* erscheinen voraussichtlich noch 2013 in Europa. Ebenfalls noch in diesem Jahr soll zudem *Bravely Default: Flying Fairy* bei uns in den Handel kommen. Wir verraten euch, warum ihr den Geheimtipp im Auge behalten solltet.

Klischee-Mischung

Auf den ersten Blick wirkt *Bravely Default* nicht wie etwas allzu Besonderes. Die Grafik, die auf eine Mischung aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Figuren setzt, wirkt eher mittelmäßig und erscheint mehr wie ein hübscher DS-Titel denn wie ein 3DS-Spiel. Zudem bedient sich die Hintergrundgeschichte großteils der bekannten und viel zu oft benutzten Rollenspiel-Standards: In der Rolle von Held Tiz, einem 16-jährigen Knirpsen, reist ihr mit dem Willen, ein sogenannter Wächter des Lichts zu werden, durch ein Fantasy-Reich. Begleitet werdet ihr von den typischen RPG-Truppenmitgliedern wie der treuen, aber mysteriösen Maid, dem vorlauten Rebellen und der leicht durchgedrehten Göre. Dazu kommen noch Zutaten wie ein unter tragischen Umständen verstorbener naher Verwandter, mit einer ominösen Energie gefüllte Kristalle und die ein oder andere schicksalsträchtige Prophezeiung, um die Klischee-Mischung perfekt zu machen. In dieser Hinsicht dürfte *Bravely Default* also zwar wenig falsch, aber auch nichts außergewöhnlich gut machen. Der Part, in dem sich das Abenteuer von anderen Spielen hervorhebt, ist das Gameplay.

Mit Mut punkten

Dieses präsentiert sich nämlich als eine Mischung aus jenen Elementen, die man sich von einem klassischen japanischen Rollenspiel erwartet, sowie einigen ungewohnten und frischen Ideen. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, sodass ihr bei jedem Angriff genug Zeit habt, euch eine entsprechende Strategie zurechtzulegen. Im Menü wählt ihr eure Attacken aus und setzt Gegenstände wie Heil-Items ein. Der Clou, der das Kampfsystem besonders macht, sind die sogenannten Bravely-Punkte, über die jeder eurer vier Party-Mitglieder verfügt. Setzt ihr bewusst eine Runde aus, so könnt ihr euren Vorrat davon aufstocken und mithilfe der Punkte anschließend besondere Aktionen ausführen und etwa mehrmals hintereinander angreifen. Jedoch kann die Anzahl eurer Punkte auch in den negativen Bereich rutschen, was eure Aktionsvielfalt stark einschränkt und eurem Gegner einen großen Vorteil verschafft. Ihr seht,

Mittels besonders starker Spezialattacken geben Tiz und seine Kumpanen den Bösewichten Saures. Hier lassen wir Lavabrocken auf den Gegner herabregnen.

Bei den Angriffen werden eure Teammitglieder in Pose gesetzt. Durch die umfangreiche Sprachausgabe erhalten die Figuren zudem viel zusätzlichen Charakter.

Je nachdem welche Klasse ihr spielt, tragen eure Figuren unterschiedliche Kleidung. Aufgrund des Grafikstils schauen sie dadurch sehr putzig aus.

Wie es sich für ein gutes japanisches Rollenspiel gehört, werdet ihr oftmals in sehr ausführliche Gespräche verwickelt. Hier bittet uns der König um Hilfe.

ihr müsst gut haushalten, um in den sehr strategischen Schlachten voranzukommen.

Klassenkampf

Ein weiterer Faktor, den ihr berücksichtigen müsst, sind die verschiedenen Klassen, die ihr euren Figuren zuweisen könnt. Führt ihr, während ihr einen der Klassen innehabt, Aktionen in den Kämpfen aus, steigert ihr deren Level und erhöht dadurch eure diversen Werte wie etwa Kampfkraft oder Magie. Die so erlangten verbesserten Fähigkeiten der verschiedenen Klassen könnt ihr anschließend kombinieren und eure Helden dadurch individualisieren. Ein weiteres interessantes Spielelement sind die Spezialattacken, die eure Helden ausführen können, um besonders starken Bösewichten den Garaus zu machen. Hierbei wird eine hübsche Animation abgespielt, die auf beeindruckende Weise das Resultat eures verheerenden Angriffs darstellt. Zudem könnt ihr, ähnlich den Bestia in der *Final Fantasy*-Reihe, Monster herbeirufen, die euch im Kampf unterstützen. Da der Einsatz von Spezialattacken und Assistenz-Bestien aber entsprechend Punkte kostet, solltet ihr nur im Notfall auf beides zurückgreifen.

Gewaltiger Umfang

Ihr seht also: Die spielerischen Möglichkeiten von *Bravely Default: Flying Fairy* sind mannigfaltig und ausgesprochen abwechslungsreich – und dabei haben wir bisher nur von den Kämpfen geredet. Abseits der taktischen, rundenbasierten Gefechte könnt ihr Ausrüstung sammeln, um eure Helden stärker zu machen, und zahlreiche Nebenaufgaben erledigen. So dürft ihr euch etwa als Städtebauer beweisen und ein zerstörtes Dorf wieder aufbauen, indem ihr Gebäude errichtet und die dortige Population erhöht. Dies geschieht hauptsächlich, indem ihr via Spotpass und Streetpass gleich gesinnte Spieler trefft und in eure Gemeinde einladet. Doch nicht nur in eurem Dorf kommen die Zufallsbekanntschaften zum Einsatz. Ihr könnt sie auch dazu rekrutieren, euch in Kämpfen beizustehen. Die Menge an zu erledigenden Aufgaben und Dingen, die ihr tun könnt, ist wirklich beeindruckend. Vor allem wenn man bedenkt, dass die Entwickler schon alleine für die Haupt-Story eine Spielzeit von über sechzig Stunden versprechen.

Natürlich müsst ihr auch dafür sorgen, dass es euren Party-Mitgliedern stets gut geht. Eine Heilerfigur, die eure Lebensenergie auffüllt, ist Pflicht.

Die handgezeichneten Hintergründe schauen ohne Frage richtig schick aus. Die Hardware-Power des Nintendo-3D-Handhelds wird in *Bravely Default* allerdings nicht wirklich ausgereizt.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der Geheimtipp aus Japan schafft es tatsächlich nach Europa“

Als ich vor einigen Monaten das erste Mal von *Bravely Default* hörte, hätte ich nicht erwartet, dass es das Spiel tatsächlich irgendwann in unsere Gefilde schafft. Doch nun ist es offiziell und jeder Fan japanischer Rollenspiele sollte schon einmal das Geld für das Spiel beiseitelegen. Zwar wirkt das Abenteuer grafisch nicht ganz taufrisch. Das abwechslungsreiche Gameplay, das gekonnt klassische mit innovativen Rollenspiel-Elementen vermischt, sowie der große Umfang dürften diesen Umstand aber mühelos wettmachen.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Silicon Studios
Alternative: Tales of the Abyss
Termin: 2013

Screen-Info: Die abgebildeten Screenshots stammen von Nintendos Presseserver und zeigen die bereits erschienene japanische Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ACE ATTORNEY 5

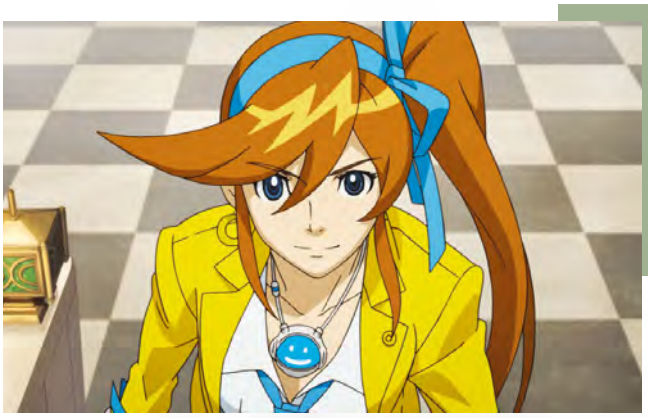
Text Adventure Wir sehen uns vor Gericht: Die Anwälte Phoenix Wright und Apollo Justice kehren zurück und kämpfen für Gerechtigkeit!

Man glaubt es kaum: Schon seit 2007 existierten Gerüchte über *Ace Attorney 5*, doch die Fans mussten bis 2012 warten, um eine offizielle Ankündigung zu bekommen. In Japan wird das Spiel am 25. Juli erscheinen, ein westliches Release wurde zur Freude der Fans bestätigt. Bereits diesen Herbst sollen auch wir in den Genuss des Spieles kommen. Bei uns wird es unter dem Namen *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* erscheinen.

Die Geschichte

Nun mögen sich manche fragen: ein Spiel über Anwälte und Gerichtsverhandlungen? Etwas Langweiligeres gibt es wohl nicht! Doch weit gefehlt: Phoenix Wright, der sympathische Schussel-Anwalt, hat seinerzeit auf dem DS das Gegenteil bewiesen. In den ersten drei Spielen übernahmen Wright und seine quirlige Assistentin Maya Fey diverse abgedrehte Fälle, führten Unter-

Selbst nach acht Jahren Pause hat er es immer noch drauf! Nun ist außerdem das komplette Spiel in 3D zu bewundern!



Es wird auch animierte Filmsequenzen geben. Wir hoffen auf eine deutsche Sprachausgabe wie bei *Professor Layton*!

Auch Apollo ist ein spielbarer Charakter. Über das Ausmaß seiner Rolle ist jedoch noch nicht viel bekannt.

suchungen durch und sprachen mit Zeugen, um vor Gericht die Unschuld ihrer Mandanten zu beweisen. Im vierten Spiel verlor der Anwalt durch ein übles Komplott seine Marke und Lizenz und musste sich etliche Jahre lang als Pianist durchschlagen. Mithilfe von Apollo Justice gelang es ihm jedoch, seine Unschuld zu beweisen und seinen guten Ruf wiederherzustellen. Nun erhebt sich der Phönix aus seiner Asche und kehrt in einem brandneuen Abenteuer auf den 3DS zurück. Das Spiel findet zeitlich ungefähr ein Jahr nach *Apollo Justice: Ace Attorney* statt. Phoenix Wright hat seine Anwaltsmarke zurückbekommen und kümmert sich wieder als Verteidiger und Ermittler um seine Klienten. Details zu zwei Fällen sind bisher bekannt: Wright muss den Fall einer angeblichen Bombenlegerin verhandeln. Und auch Apollo, der Held aus dem letzten Spiel, wurde nicht vergessen: Er untersucht mysteriöse Begebenheiten in einem Geisterwald und einer asiatisch anmutenden Stadt. Wichtige neue Charaktere sind unter anderem eine junge Frau namens Athena Cykes, die mit einem Gerät in der Lage ist, die Gefühle der Menschen zu durchschauen. Dies wird ein nützliches Instrument sein, um Falschaussagen vor Gericht aufzudecken. Phoenix und Apollo bekommen es außerdem mit einem neuen Antagonisten zu tun: Der Furcht erregende Staatsanwalt Jin Yu-ugami sitzt eigentlich wegen Mordes im Gefängnis, wurde jedoch vor Gericht geladen, um den Rechtsanwälten das Leben schwer zu machen. Die Story soll den Entwicklern zufolge eine viel düsterere Atmosphäre haben als die früheren Spiele, wo es fast in jedem Dialog etwas zu lachen gab. Dennoch werden wir den Humor und heimlichen Sarkasmus von Phoenix hoffentlich nicht missen müssen.

Untersuchung und Verhandlung

Die *Ace Attorney*-Reihe fällt unter das Genre Text-Adventure und Logik – actionreiche Kampfszenen werdet ihr hier also nicht finden. Zu Beginn eines Falles müsst ihr meist den Schauplatz des Verbrechens erkunden, mit Zeugen sprechen und Hinweise sammeln. Das Spiel ist dabei recht linear, sodass ihr den Ort erst verlassen könnt, wenn ihr alle notwendigen Hinweise gefunden habt. Der zweite Teil eines Falles findet nun vor Gericht statt. Dort werden Zeugen und Polizisten befragt und ins Kreuzverhör genommen. Ihr könnt die Zeugenaussage jederzeit unterbrechen und genauer nachfragen: Dabei kommen oft wichtige Details ans Tageslicht – oder Ungereimtheiten. Wenn ihr sicher seid, dass ein Zeuge lügt oder etwas verschweigt, ruft ihr laut „Einspruch!“ und präsentiert dem Gericht den entsprechenden Beweis. Allerdings erhaltet ihr bei falschen Anschuldigungen vom Richter eine Strafe. Ihr müsst also genau überlegen, was ihr zu welchem Zeitpunkt vorlegt. Zusätzlich zu diesem Altbekannten verspricht *Dual Destinies* jedoch auch viele Neuerungen, interessante neue und alte Charaktere sowie eine tiefgründige Geschichte. Wir dürfen gespannt sein und auf einen baldigen Release hoffen!

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Da haben sich die Entwickler ja ganz schön was vorgenommen. Mal sehen, wie gut sie die Charaktere hinbekommen.“

Ganz ehrlich: Es wird schwer sein, Phoenix einen glaubwürdigen Charakter zu verleihen. War er in den ersten drei Spielen noch ein etwas verplanter, liebenswerter Junganwalt, der stets an das Gute im Menschen glaubte, so hatte er in *Ace Attorney 4* die Rolle des weisen oder zumindest gereiften Mentors für Apollo inne: Wenn wir mal ehrlich sind, war Apollo ja nicht mal der Held in seinem eigenen Spiel, da er ständig im Schatten des „Großmeisters“ stand. Capcom muss diese beiden so verschiedenen Züge nun im „neuen“ Phoenix vereinen. Wenigstens scheinen Apollo und Phoenix nun als gleichgestellte Anwälte zu arbeiten, sodass jeder seine Momente im Rampenlicht bekommt. Ich bin wirklich gespannt auf die Story und die Charaktere und kann den europäischen Release kaum noch erwarten! Bis dahin werde ich wohl einfach die ganzen alten Teile noch mal spielen.

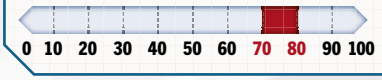
Diesen unheimlichen Staatsanwalt umgibt sicherlich so manches Geheimnis – er trägt sogar noch im Gerichtssaal Handschellen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
Alternative: Ghost Trick: Phantom Detektiv (DS)
Termin: Herbst 2013

Screen-Info: Alle Screenshots und Artworks stammen vom Entwickler und spiegeln die grafische Qualität des Spiels wider.

WERTUNGSTENDENZ



PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY

Puzzle Das letzte große Abenteuer des allseits beliebten Nintendo-Professors rückt immer näher. Wird es ihm gelingen, die Mysterien der uralten Zivilisation zu lösen?

Das Abenteuer des berühmten Archäologen Hershel Layton geht in die letzte Runde: Ein Jahr ist seit den Abenteuern in Monte d'Dor vergangen. In *The Azran Legacy* (zu Deutsch: *Das Vermächtnis der Hochkultur*) folgt der Professor nun zusammen mit seiner Assistentin Emmy und seinem Schützling Luke dem Schreiben eines befreundeten Archäologen, der eine wahrhaft unglaubliche Entdeckung gemacht hat: eine ins Eis eingeschlossene junge Frau der Aslanti. Sie befreien das Mädchen in der Hoffnung, von ihr die Antworten um die Geheimnisse von Aslant zu erhalten. Doch sie hat ihr Gedächtnis verloren und erinnert sich an nichts. Zu allem Übel tauchen kurz darauf Bronev und die Targent-Agenten, die wir bereits in *Die Maske der Wunder* kennenlernten, auf, um das Mädchen zu entführen. Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt.

Höher, schneller, weiter

Das scheinen wichtige Punkte des 6. *Layton*-Teils zu sein. Erstmals reist ihr mit dem Professor zu verschiedenen Orten auf der ganzen Welt, um dort nach Spuren der alten Kultur zu suchen. Als Transportmittel dient ein zeppelinartiges Luftschiff namens Bostonias, das seltsamerweise von Raymond gesteuert wird – dem Butler Descoles, Laytons Kontrahent. In fiktiven Städten finden Layton & Co.

Wie viele Jahre das Mädchen wohl schon im Eis eingeschlossen ist? Welche Geheimnisse mag sie hüten? Ist sie der Schlüssel zur Lösung der großen Mysterien?

Wie immer gibt es liebevoll handgezeichnete, synchronisierte Filmsequenzen, die das Herz des Spielers höher schlagen lassen und das Geschehen begleiten.

Hinweise und müssen Rätsel lösen, um die Puzzleteile der Geschichte Aslants nach und nach zusammenzusetzen – im wahrsten Sinne des Wortes. Die Rätsel sollen laut Angaben der Entwickler deutlich schwieriger, aber auch lustiger ausfallen als in den Vorgängern. Zusätzlich wird es erstmals zwölf Geheimnisse geben statt nur zehn. Man hatte sich offenbar vorgenommen, das letzte *Layton*-Spiel zu einem krönenden Abschluss zu machen. Ja, ihr habt recht gelesen: *Professor Layton und das Vermächtnis der Hochkultur* wird ganz offiziell das letzte Spiel sein, das den Professor als Hauptcharakter beinhaltet. Wie es mit der Serie danach weitergehen soll, wollte *Level-5* noch nicht bekanntgeben.

Epische Schwertkampfszenen sind inzwischen fast schon ein fester Bestandteil der Layton-Spiele. Diesmal kreuzt der Professor erneut mit seinem Widersacher Descole die Klingen.

Rätsel ohne Ende

Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert: Im Laufe der Haupthandlung gibt es einige Rätsel zu meistern, ohne die ihr nicht weiterkommt. Allerdings löst ihr die meisten Rätsel ohne Storybezug zwischendurch, wenn ihr Leute auf der Straße ansprecht oder auf interessante Objekte klickt. Jedes Puzzle zeigt euch zu Beginn an, wie schwer es ist, gemessen an der Anzahl der Punkte (Pikarat), die ihr bekommt. Bei einer falschen Antwort verringert sich die Menge der Pikarat, die ihr für das entsprechende Rätsel bekommt. Falls ihr mal auf dem Schlauch steht, helfen euch die Hinweismünzen aus, die ihr überall finden könnt. Je mehr Pikarat ihr am Schluss des Spiels gesammelt habt, desto mehr Bonusinhalte stehen euch im Anschluss zur Verfügung. Die Rätsel selbst könnten unterschiedlicher nicht sein: Von Schieberätseln über knifflige Rechenaufgaben bis hin zur Funktionsweise von mechanischen Geräten ist alles vorhanden, sodass ihr auch von den besonderen Funktionen des 3DS Gebrauch machen werdet. Einige Aufgaben sind vom Aufbau her ähnlich, oft gibt es später im Spiel die schwierigeren Varianten zum Ausgangsrätsel dazu. Wie in den Vorgängerteilen wird es auch hier wieder einige nette Minispiele geben, die ihr im Koffer des Professors auswählen könnt, falls euch vom vielen Knobeln schon der Kopf raucht. Nach dem Durchspielen ist aber noch lange nicht Schluss mit den Denksportaufgaben: Neben den Bonusinhalten und -rätseln wird es wohl wieder das *Rätsel des Tages* geben, wo ihr euch jeden Tag aus dem Internet ein Puzzle herunterladen und lösen könnt. *Die Maske der Wunder* spendierte uns für jeden einzelnen Tag des Jahres eine Knobelei, um die Wartezeit bis zum nächsten Spiel zu überbrücken. Clevere Taktik! Bleibt zu hoffen, dass diese erfreulichen Zusatzinhalte auch diesmal wieder dabei sind und die Story viele überraschende Wendungen für uns bereithält. In *Die Maske der Wunder* wusste man ja leider bereits mehr oder weniger nach der ersten Cutscene, was Sache war. Alle Vorzeichen deuten jedoch bereits jetzt auf das vielleicht beste Layton-Spiel hin!

Stefanie Groß

Im Trailer zeigte man uns bereits eine farbenfrohe Auswahl an verschiedenen Rätseln, die uns im Spiel begegnen werden.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ich bin schon sehr gespannt auf den Höhepunkt der Serie. Auf zum großen Endspurt!“

Bis jetzt haben sich die Übersetzer ja immer sehr viel Zeit gelassen, doch diesmal dauert es nicht mal ein Jahr, bis auch wir in Europa das Spiel in die Hände bekommen – sogar noch vor den Amerikanern! Ich hoffe, dass alle Mysterien, die sich über die letzten Spiele aufgebaut haben, nun aufgelöst werden und fiebere dem Release entgegen. Dazu muss ich sagen, dass ich selbst alles andere als ein Logik-Ass bin, und trotzdem habe ich stets viel Spaß an den Layton-Spielen gefunden. Die liebenswerten und einzigartig gestalteten Charaktere und die spannende Geschichte werden auch Spielern, die sonst Rätsel-Muffel sind, bestimmt gefallen. Zurückblickend ist es wirklich erstaunlich, wie sehr sich die Reihe mit den Jahren gemausert hat! Doch jetzt stellt sich mir die Frage, wie es in Zukunft mit meiner geliebten Serie weitergeht – ohne den Professor als Hauptcharakter. Eine gewisse Vermutung hätte ich ja schon …

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: frühere Layton-Spiele
Termin: Ende 2013

Screen-Info: Alle Artworks und Screenshots stammen direkt vom Hersteller und zeigen die grafische Qualität des fertigen Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

POKÉMON X UND POKÉMON Y

Rollenspiel Es dauert noch etwa vier Monate, bis die neuen Haupt-Editionen von Pokémon weltweit erscheinen. Grund genug für Nintendo, bereits im Mai viele neue Infos zu veröffentlichen!

Alles neu macht der Mai – das dachte sich auch die Pokémon Company und gab nach einem Monat relativer Informationsarmut endlich neue Details zu *Pokémon X und Y* bekannt. Es wurden vier neue Pokémon, die neue Region sowie einige weitere Kleinigkeiten im Detail und mit viel Bildmaterial vorgestellt. Die Vorhut bildete dabei ein geheimnisvolles legendäres Pokémon, das starke Ähnlichkeiten mit dem seit der ersten Generation bekannten Mewtu aufweist. Allerdings wurden weder sein Name noch sein Typ bekannt gegeben, von offizieller Seite begnügte man sich damit, auf eine „legendäre Verbindung“ hinzuweisen und ein elfsekündiges Video im Anime-Stil zu veröffentlichen, in dem sich Mewtu offensichtlich auf irgendeine Weise in das geheimnisvolle neue Wesen verwandelt. Die Reaktionen auf das „neue Mewtu“ waren in Fankreisen sehr unterschiedlich – manche begrüßten die Idee dahinter, andere beschwerten sich über die „Entwürdigung des einst mächtigsten aller Pokémon“. Immer klarer scheint jedoch, dass *Pokémon X und Y* sich genauer mit Genen beschäftigen – schließlich entstand Mewtu überhaupt erst durch Gen-Experimente am sogenannten „Ur-Pokémon“ Mew. Was es mit dem neuen Wesen genau auf sich hat, werden die kommenden Monate zeigen.

Neue Pokémon, neue Region

Am 14. Mai schlug dann die volle Info-Bombe ein. Mit der Elektro-Echse Eguana, dem

Auf dem Pflanzen-Pokémon Chevrumm kann man in Illumina City reiten und sich so fortbewegen – hier hat gerade die Protagonistin Platz genommen.

Die scheue Echse Eguana kann durch ein ausgiebiges Sonnenbad Strom für elektronische Geräte erzeugen und besitzt passend die Typen Normal und Elektro.

Sein Name klingt wie zwei mächtige Schläge mitten in einem Kampf: Pam-Pam will besonders stark wirken und Gegner mit seinem Blick einschüchtern.

Dieses neue Pokémon besitzt Ähnlichkeiten mit Mewtu und beherrscht Psycho- und Geist-Attacken wie Spukball. Sonst ist aber noch nicht viel darüber bekannt.

Rotkehlchen Dartiri, dem kämpferischen Panda Pam-Pam und dem Ziegenbock Chevrumm wuchs die Anzahl der bekannten Pokémon der sechsten Generation auf elf. Eguana und Pam-Pam beherrschen mit Paraboladung und Abgangstirade gleich zwei neue Attacken, und auf Chevrumm wird man im Spiel reiten können – allerdings vorerst nur in Illumina City. Illumina City? Das ist die Hauptstadt der neuen Region Kalos, die sich ganz offensichtlich als erste Region an ein Land aus Europa – genauer gesagt Frankreich – anlehnt und deren Landmassen sternförmig sind. So verwundert es auch nicht, dass Illumina City als Hauptstadt auf Paris basiert – es besitzt immerhin einen großen Turm, der dem Eiffelturm offensichtlich nachempfunden ist. Auch auf Artworks werden die Menschen in Cafés und mit Baguettes und Künstlerhüten gezeigt – alles Markenzeichen für Frankreich. Nicht zuletzt gilt Paris und damit auch Illumina City als Mode-Metropole, und passend dazu wird der Spieler in der Lage sein, den Protagonisten – wahlweise wie immer Junge oder Mädchen – mit Kleidungsstücken und Accessoires auszustatten, die dieser dann in der Spielwelt trägt. Zu Beginn des Spiels hat man zusätzlich die Wahl zwischen je drei verschiedenen Jungen- und Mädchen-Modellen und ist daher etwas freier in der Auswahl seiner Lieblingsfigur. Einen kompletten Figuren-Editor wie etwa bei den *Sims* wird es aber nicht geben.

Unveränderter Handlungsablauf

Das Ziel der neuen Spiele besteht allerdings abseits der Neuerungen nach wie vor darin, der beste Pokémon-Trainer zu werden und dafür den Champ der Pokémon-Liga zu besiegen sowie alle Pokémon zu fangen. Keine leichte Aufgabe angesichts der über 700 Pokémon, die es ab Oktober geben wird! Dabei steht dem Spieler aber immerhin der Pokédex zur Seite, der auf Artworks futuristischer dargestellt wird als noch in den vorherigen Teilen der Serie und zudem erstmals die Region in drei Bereiche aufteilt: den Kalos-Zentral-Pokédex, den Kalos-Küsten-Pokédex und den Kalos-Gebirgs-Pokédex. Das deutet auf eine drastisch vergrößerte Region oder zumindest auf eine größere Übersicht hin. Insgesamt darf man unter den neuen Pokémon viele erwarten, die auf europäischen Tieren und Gegenständen basieren – das beweisen schon Chevrumm (Ziegenbock) und Dartiri (Rotkehlchen).

Max Drews

Mit *Pokémon X und Y* erwartet die Reihe vor allem in grafischer Hinsicht eine Generalüberholung. Bislang macht die neue Grafik einen super Eindruck!

Die Region Kalos im Überblick. Angeblich verfügt sie über einen klaren Himmel, wunderschöne Wälder und viele interessante Orte zum Erkunden.

Der Turm ist das Wahrzeichen von Illumina City. Von ihm führen viele Straßen weg, in denen sich Cafés und Einkaufsgeschäfte befinden.

MEINUNG
Max Drews

„Eine neue Generation erregt wie immer die Gemüter“

„Was haben die da mit Mewtu gemacht?!“ und „Ich habe wirklich Angst, dass *X* und *Y* schlecht werden“ – das sind nur einige der Reaktionen, die beim Erscheinen einer neuen *Pokémon*-Generation immer wieder auftauchen. Sicher sind die wohl größten grafischen Veränderungen aller Generationen und die zeitgemäßere Gestaltung der Pokémon, etwa durch die größere Veränderbarkeit der Protagonisten und den Fokus auf Europa als Vorlage für die Kalos-Region. Ich glaube, dass dieses Vorhaben gut gelingen kann, und hege keine Abneigung gegen das „neue Mewtu“. Vermutlich wollen die Entwickler damit vor allem die alten Fans erneut für die Materie begeistern – ob ihnen das gelingt oder einen gigantischen Aufschrei der „alten Hasen“ hervorruft, wird maßgeblich von dessen Hintergrundgeschichte abhängen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2
Termin: Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen allesamt vom Nintendo-Presseserver, der offiziellen japanische Seite des Spiels oder aus dem Trailer.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - Spieler Offline: 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

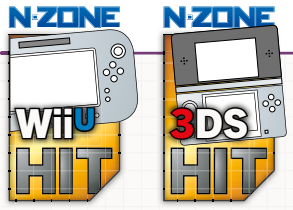
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

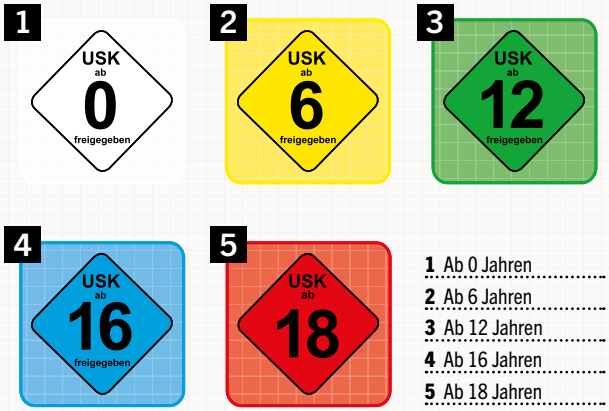
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (35, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Game & Wario (Wii U), Grid 2 (PS3), The Starship Damrey (3DS)
Hört gerade: EMA – Past Life Martyred Saints, Andre Nikantina
Sieht gerade: We are Modeselektor
Und sonst: ... kann es kaum erwarten, nur wenige Tage nach Drucklegung dieser Ausgabe gemeinsam mit Sebastian Richtung E3-Messe in Los Angeles aufzubrechen und *Mario Kart*, *Super Mario* und *Smash Bros.* auf der Wii U zu spielen. Unsere Eindrücke lest ihr in der kommenden Ausgabe der N-ZONE.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)

Spielt gerade: www.geoguessr.com
Liest gerade: N. Stephenson – Error
Hört gerade: Daft Punk - R.A.M.
Und sonst: Spaß und Spannung allerorten. Inzwischen hat auch Microsoft seine neue Konsole enthüllt und auf der E3 wird Sebastian hautnah erleben, wie die Zukunft des Konsolen-Gamings aussehen wird. Was für ein Sommer! Erste PS4- und Xbox-One-Titel zocken? Dazu noch *Mario*, *Zelda*, *Smash Bros.* und wer weiß, welche weiteren Überraschungen. Das kann nur gut werden. Es muss einfach!

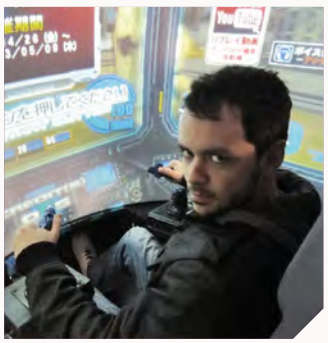
UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: LEGO Batman 2: DC Super Heroes (Wii U), Fire Emblem (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston – Booom Shakalaka (soundcloud.com)
Sieht gerade: Django Unchained (Blu-ray), Breaking Bad – Die fünfte Season
Und sonst: … Uwe hat völlig verschwitzt, seinen Wagen zur Hauptuntersuchung zu bringen. Aber (noch) kein Beinbruch, die Erneuerung des TÜVs war im Mai fällig ... Zum Nachholen des Termins bleibt ihm jetzt noch der Juni, sonst gibt's Strafe!

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: *Super Metroid* (mit der Wii-U), *Turtles in Time* (mit Marco im Koop) und *Game & Wario* (mit Fronk!)
Hört gerade: Guild Wars 2 OST (Track No. 78: Fear not this Night)
Sieht gerade: Game of Thrones (Blu-ray)
Und sonst: Bei meinen Motorrad-Vorbereitungen aus der letzten Ausgabe habe ich einen Faktor unterschätzt: das Land-Unter-Wetter. Jetzt wird erst mal eine Dose Imprägnierspray für die Regenkombi gekauft. Mit einer Plastiktüte um den Hintern zu fahren, ist ja auch keine Lösung!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)



Spielt gerade: Hatsune Miku: Project DIVA f (Vita), Mega Man X (SNES)
Hört gerade: QOTSA – ...Like Clockwork, Daft Punk – R.A.M., Altes Zeug von Slayer
Sieht gerade: Chihayafuru 2, Suisei no Gargantia, Railgun S, Shingeki no Kyojin
Und sonst: Arbeite fieberhaft an meinem RX-93 v-Gundam-Bausatz. Gefühlte 1.000 Einzelteile + bemalen + Aufkleber fressen doch eine ganze Menge Zeit. Sobald er fertig ist, kriegt er einen Ehrenplatz am Schreibtisch. Neben den Gundam-Suits von Haman Karn und Nena Trinity.

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: im Prinzip nur Gitarre
Hört gerade: Paul Gilbert – Vibrato
Besucht gerade: nicht die E3, wie viele Kollegen. Stattdessen gibt es eine Woche Urlaub im Proberaum mit neuem „Spielzeug".
Und sonst: Eines dieser neuen Spielzeuge sehen wir hier rechts. Ein Strymon Mobius. Sagt euch wahrscheinlich nichts. Es handelt sich dabei um ein High-End-Effektgerät für Gitarristen, das mir seit einigen Tagen enorm viel Freude bereitet! Ist es nicht toll, ein Nerd zu sein? Nicht nur im Bereich der Videospiele! ;)

STEFFI GROSS (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Fire Emblem: Awakening (ja, immer noch), Animal Crossing: New Leaf (3DS)
Hört gerade laute Bagger im Vorgarten ...
Sieht gerade traurig aus dem Fenster und wünscht sich ein Ende des Regens. Bei so einem Wetter jagt man ja nicht mal den Hund vor die Tür! (Dafür dekoriert man ihn schön.)
Und sonst: Ich hatte die unglaubliche Ehre, die Nintendo-Hauptzentrale in Frankfurt zu besuchen und an einem Videodreh teilzunehmen! Unvergesslich!

JERMAINE WALKER (27, Praktikant)

Spielt gerade: Game & Wario, Animal Crossing: New Leaf, Hello Kitty (DS)
Hört gerade: Das Rauschen der Donau und das Singen der Fische
Sieht gerade: Game of Thrones, How I Met Your Mother (Staffel 8)
Und sonst: Jermaine war wegen des Hochwassers in seiner bayrischen Heimat tagelang von der Außenwelt (Arbeit) abgeschnitten. Doch zum Glück gibt's noch das Internet, sodass Jermaine die Vorzüge des Home Office genießen konnte.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

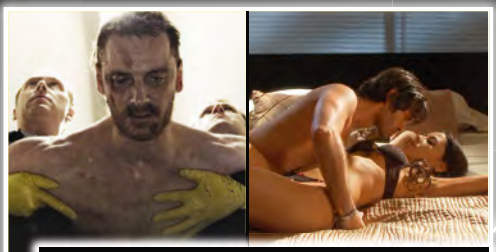
	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Lego Batman 2: DC Super H.	Game & Wario	Super Metroid	Super Metroid
FLOP-TITEL	Animal Crossing: New Leaf	Animal Crossing: New Leaf	Lego Batman 2	Animal Crossing: New Leaf
Game & Wario (Wii U) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 44	Ein wirklich lustiges, kreatives und überraschendes Spiel. Nur hätte der Titel eigentlich direkt zum Start der Wii U erscheinen sollen. Genau dann braucht es solche Spiele, die die Stärken einer Konsole deutlich machen. **7**	Klasse! Eine unterhaltsame, witzig präsentierte und vor allem gut gemischte Spielesammlung, die beim gemeinsamen Zocken eine Menge Laune macht. Alleine hingegen ist die Luft schnell raus! **8**	Yaaaaaay, Minispiele. Okay, *Game & Wario* weiß durchaus zu unterhalten, eine entsprechend volle Bude vorausgesetzt. Alleine teilt das Game das Schicksal ähnlicher Titel: Keine Langzeitmotivation. **7**	Gäbe es nur die Solo-Spiele, wäre mir *Game & Wario* einen immer noch ordentlichen 7er wert. Die Multiplayer-Games *Islands*, *Fruit* und *Artwork* reißen es aber raus. Hat Spaß gemacht, drum gibt's die Acht. **8**
Animal Crossing: New Leaf (3DS) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 50	Jedes Spiel der Reihe ist ein schrecklicher Zeitfresser. Dafür, dass ich hier Gefahr laufe, einen Sommer draußen zu verpassen, sind mir die Neuerungen des 3DS-Titels zu wenig. Immerhin: Man spielt Bürgermeister! **6**	Die Stadt mit den knuffigen Biestern hat diesmal mehr denn je zuvor zu bieten, das Spielprinzip bleibt sich dabei aber treu. Ich finde auch diesen Teil ganz nett, aber *AC* ist halt einfach nicht so mein Ding. **7**	Ist weniger mehr? Manchmal schon, hier habe ich mir allerdings Neuerungen versprochen. Zum gepflegten Chillen und Nixtun für die Ewigkeit taugt *Animal Crossing: New Leaf* aber allemal noch. **7**	Valium lässt sich offensichtlich auch über die Netzhaut aufnehmen! *Animal Crossing* war schon immer sehr … entspannt. Leider gilt dasselbe hier auch für Nintendos Ideenschmiede: nix Neues! **6**
Lego Batman 2: DC Super Heroes ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 48	Gelungener Titel mit gutem Humor, toller Synchro, bewährtem Spielspaß und vielen Extras. Allerdings kommt der Titel reichlich spät für Wii U. Aber: Der Koop-Modus via Gamepad-Bildschirm rockt gewaltig! **8**	Wie immer: Auch an diesem *Lego*-Game gibt's wenig auszusetzen – Technik und Gameplay passen, die Atmosphäre stimmt und vor allem mit einem weiteren Mitspieler kommt richtig Spielspaß auf. **7**	Die Lego-Titel mit *Star-Wars*-Thematik fand ich noch recht ansprechend, alles danach konnte mich nicht wirklich fesseln. Da kram ich lieber meine alten Bausteine aus dem Keller aus. **5**	Ich erkenne an, dass die *Lego*-Games technisch meist stark sind, sich immer um Humor und neue Ideen bemühen und in ihrer Zielgruppe mit Sicherheit klasse ankommen. Nur gehöre ich da halt nicht dazu. **6**
Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 66	Hier ein Beispiel für clevere Innovationen. Der Spielereihe wird eine neue, wenn auch altbekannte Spielmechanik verpasst. Und siehe da: Das passt prima, macht Spaß und verkürzt mir prima die U-Bahn-Fahrten. **8**	Genial – ich habe das Spielprinzip schon vor über zwei Jahrzehnten in *Pipemania* sehr gemocht! Und auch die in die Gegenwart geholte und mit vielen Extras versehene Nintendo-Fassung macht mir richtig Spaß! **8**	Mario, Donkey Kong und Pauline vereint in einem Spiel: Da werden Erinnerungen wach. Mein Favorit bleibt zwar *Donkey Kong* für den Game Boy, *Minis on the Move* schlägt sich jedoch nicht schlecht. **7**	Eine rotzfreche *Pipemania*-Kopie oder die Kopie des *Bioshock*-Minispiels, das ebenfalls *Pipemania* kopiert hat. Und warum machen die das? Weil das Spielprinzip zeitlos unterhaltsam ist. Das gilt auch für dieses Teil. **7**
The Starship Damray. (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 66	Ein feines, kleines Videospiel-Experiment. Die Idee, dem Spieler exakt Nichts zu erklären, ist superspannend. Das eigentliche Spiel entpuppt sich dann aber "nur" solides Adventure mit cooler Stimmung. **7**	Eine coole Präsentation, spannende Story und ordentliches Gameplay, das mich an klassische PC-Adventures erinnert – all das hat der Ableger der Guild2-Reihe zu bieten. Nur etwas länger hätte es sein dürfen! **7**	*System Shock* für den 3DS, nur mit weniger Action. Darauf lasse ich mich natürlich mit Freuden ein, obwohl das Game an sich eher konventionell abläuft. Level-5 und Grasshopper Manufacture haben's halt drauf. **8**	Ja, das ist genau mein Ding: Horror und Weltraum-Setting, schön kombiniert. Gibt inhaltlich zwar nicht viel Frisches her, ist aber genau der Happen, den ich brauche, bis ich endlich *Routine* zocken kann. **8**
Super Metroid (Wii U VC) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 64	Eine absolute Retro-Perle, die auch heute noch bestens unterhält. Kleines Geständnis am Rande: Ich habe das Spiel selbst noch nie durchgespielt. Immerhin habe ich mal zugeschaut. Immerhin … **9**	Ich gestehe: Ich habe *Super Metroid* weder auf dem SNES noch auf der Virtual Console der Wii durchgespielt. Das hole ich jetzt auf der Wii U nach – geladen ist dieses Meisterwerk der 90er bereits! **8**	Eventuellen Fanboy-Vorwürfen zum Trotz sage ich es jetzt frei heraus: *Super Metroid* ist ein nahezu perfektes Videospiel. Das eindeutig beste Game, das jemals bei Nintendo fabriziert wurde. **11**	„Bete mich an und ich lasse vielleicht Gnade walten!" Stammt aus *Hexen*, hätte aber von *Super Metroid* gesagt werden sollen. Nur dass ich mich in diesem Fall niemals für die Gnade entschieden hätte. **10**

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

APOCALYPSE NOW!

AUF HEFT-DVD: 2 KOMPLETTE FILME



PACKENDES KNASTDRAMA + FESSELNDER EROTIKTHRILLER + TRAILER + VIDEOQUIZ

IM KINO: WORLD WAR Z

ALLES ZU DEN HINTERGRÜNDEN ZUM NEUEN ZOMBIE-ACTION-DRAMA MIT BRAD PITT

AUF DVD & BD: DJANGO UNCHAINED

TEST & INTERVIEW MIT QUENTIN TARANTINO + 130 WEITERE HEIMKINOBESPRECHUNGEN

QR-CODE SCANNEN UND HINSURFEN!

Bequem online bestellen oder abonnieren:

shop.widescreen-online.de

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni		
Game & Wario	Nintendo	28. Juni	2013
Juli		
Die Schlümpfe 2	Ubisoft	18. Juli	2013
Pikmin 3	Nintendo	26. Juli	2013
2013		
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	31. Oktober	2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	25. Oktober	2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	2013
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August	2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Duck Tales Remastered	Capcom	Sommer 2013
F1 Race Stars: Powered Up Edition	Codemasters	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober	2013
Mario Kart	Nintendo	Nicht bekannt
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August	2013
Pokémon Rumble U	Nintendo	2013
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Rayman Legends	Ubisoft	29. August	2013
Skylanders: Swap Force	Activision	Herbst	2013
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	22. August	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	23. August	2013
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Herbst	2013
Turbo: Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September	2013
Watch Dogs	Ubisoft	21. November	2013
Wii Fit U	Nintendo	2013
Nintendo eShop Wii U		
Chasing Aurora	Broken Rules	30. Mai	2013
Cloudberry Kingdom	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters Twisted Dreams	bitComposer	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
New Super Luigi U	Nintendo	26. Juli	2013
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Spin the Bottle	KnapNok Games	Nicht bekannt
Toki Tori 2	Two Tribes B.V.	30. Mai	2013
Virtual Console Wii U		
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt
Ghosts'n Goblins (NES)	Capcom	30. Mai	2013
Super Metroid (SNES)	Nintendo	Nicht bekannt

GAME & WARIO (Wii U)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 28. Juni 2013

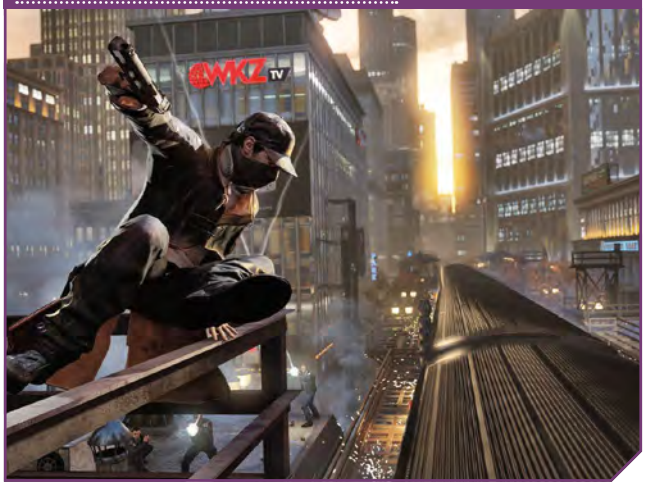
THE WONDERFUL 101 (Wii U)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 23. August 2013

WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 21. November 2013



3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni		
Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	14. Juni	2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	28. Juni	2013
Lego: Legends of Chima	Warner Interactive	21. Juni	2013
Model 3D – Dein Fashionshooting	Koch Media	14. Juni	2013
Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon	26. Juni	2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	28. Juni	2013
Sudoku + 7 other complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	28. Juni	2013
Juli		
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo	12. Juli	2013
Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment	30. Juli	2013
Project X Zone	Namco Bandai	5. Juli	2013
Secret Agent Files	S. A. D.	12. Juli	2013
2013		
Ace Attorney 5	Nintendo	Nicht bekannt
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	Herbst	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August	2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Korg M01D	Nicht bekannt	Sommer	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober	2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	Sommer	2013
Mario Party	Nintendo	Winter	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August	2013
Pokémon X & Y	Nintendo	4. Quartal	2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst	2013
Professor Layton and the Azlan Legacy	Level-5	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei 4	Atlus	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: A Link to the Past 2	Nintendo	2013
Turbo Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013
Yoshi's Island	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September	2013
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dillon's Rolling Western: The Last Ranger	Nintendo	Nicht bekannt
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November	2013
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen London 2012	Sega/ 30. Mai	2013
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
SpeedX 3D Hyper Edition	Gamelion Studios	30. Mai	2013
The Denpa Men 2: Beyond The Waves	Genius Sonority	30. Mai	2013
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013
Virtual Console 3DS		
Zelda: Oracle of Ages/Seasons (GBC)	Nintendo	30. Mai	2013

MAJA (DS)

NEU!

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 13. Juni 2013

DISNEY INFINITY (Wii U/3DS)

NEU!

Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 22. August 2013

LEGO MARVEL SUPER HEROES (Wii U/3DS)

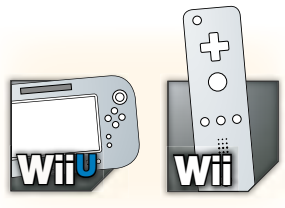
NEU!

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 31. Oktober 2013

DRESS TO PLAY: CUTE WITCHES! (3DS)

NEU!

Hersteller: Enjoy Up Games **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 22. November 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 44	28. Juni	Game & Wario	Nintendo
	18. Juli	Die Schlümpfe 2	Ubisoft
	26. Juli	Pikmin 3	Nintendo
	15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
	22. August	Disney Infinity	Disney Interactive
	22. August	Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	Ubisoft
	23. August	The Wonderful 101	Nintendo
Vorschau S. 26	29. August	Rayman Legends	Ubisoft

22.08. DISNEY INFINITY

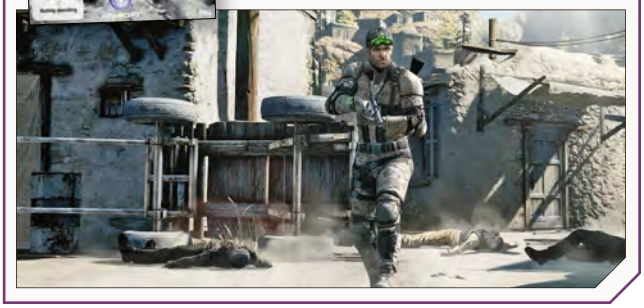
Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Action- Adventure

Activisions erfolgreiches *Skylanders*-Konzept bekommt einen Nachahmer! *Infinity* entführt euch ganz ähnlich wie *Skylanders* oder *Skylanders: Giants* in eine virtuelle Umgebung, die durch ein Portal mit der realen Welt verbunden ist. Auf dem Portal dürfen speziell für *Infinity* entwickelte Plastikfiguren bekannter Disney-Helden platziert werden, um den jeweiligen Charakter im Spiel erscheinen zu lassen. Im Starter-Set sind mit Käpt'n Jack Sparrow, Mr. Incredible und Sulley aus *Die Monster AG* bereits drei Figuren inklusive ihrer Spielwelten (die Umgebungen basieren auf den jeweiligen Filmen, aus denen die Helden stammen) enthalten. Wer beispielsweise Davy Jones oder Charaktere aus *Cars* auf sein Portal stellen möchte, muss in den Geldbeutel greifen und separat erhältliche Einzelfiguren zum Preis von knapp 12 Euro pro Exemplar nachkaufen.

22.08. SPLINTER CELL BLACKLIST

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action

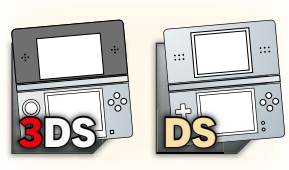
Sam Fisher tritt in *Blacklist* als Anführer der frisch gegründeten Einheit „4th Echelon" auf den Plan. Die Truppe soll bei Einsätzen rund um die Welt gefährliche Terroristen bekämpfen und darf dabei auf modernstes Equipment zurückgreifen. Freut euch auf packende Action und aufregende Schleichmissionen!



23.08. THE WONDERFUL 101

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action

In dem actionreichen Abenteuer *The Wonderful 101* gilt es, eine Invasion außerirdischer Aggressoren zu vereiteln. So warten im Spiel 100 verzweifelte Bürger darauf, in Superhelden verwandelt und in den Kampf gegen die Aliens geführt zu werden. Abgefahrene Kollektiv-Fähigkeiten, wie die Transformierung der ganzen Truppe in eine riesige Faust, versprechen witzige Action-Kost!



DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
21. Juni	Lego: Legends of Chima	Warner Interactive
26. Juni	Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon
28. Juni	Brain Training 3D	F + F Distribution
28. Juni	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
28. Juni	Sudoku + 7 other Complex Puzzles	F + F Distribution
5. Juli	Project X Zone	Namco Bandai
12. Juli	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo
12. Juli	Secret Agent Files	S.A.D.
30. Juli	Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment
15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
22. August	Disney Infinity	Disney Interactive

28.06. SUDOKU + 7 OTHER COMPLEX

Hersteller: F + F Distribution **Genre:** Geschicklichkeit

Games rund um Sudoku, Match 3 und Co. haben bereits vor einiger Zeit die DS-Regale der Händler geprengt. Langsam aber sicher konzentrieren sich die Hersteller nun auf den Nintendo 3DS und voraussichtlich dürfte auch für dieses System eine ganze Menge entsprechender Games in der nächsten Zukunft erscheinen: Bei *Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli* sorgen sieben zusätzliche Knobelspiele wie „Nurikabe“, „Heyawake“ oder „Hitori“ für erfreuliche Abwechslung. So stehen insgesamt 1.000 verschiedene Puzzles zur Verfügung, mit denen ihr garantiert eine Weile beschäftigt sein werdet. Zwei Spielmodi inklusive des sogenannten Battle Modes ermöglichen es, Freunde bei spannenden Rätselduellen herauszufordern!

28.06. OUTDOORS UNLEASHED: AFRICA 3D

Hersteller: F + F Distribution **Genre:** Action

Eigentlich hätte *Outdoors Unleashed: Africa 3D* hierzulande schon vor einem halben Jahr auf den Markt kommen sollen. Warum sich das Spiel so dermaßen verspätet, entzieht sich leider unserer Kenntnis. Hat der Hersteller vielleicht kalte Füße bekommen und befürchtet, ins Fadenkreuz von Tierschützern zu geraten? Im Spiel geht es nämlich nicht um neumodische Fotosafaris, sondern um die ursprüngliche Form, Afrika zu bereisen: mit Flinte und Zielfernrohr!

15.08. PLANES – DAS VIDEOSPIEL

Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Simulation

Nachdem aus *Cars* inzwischen eine erfolgreiche Marke geworden ist, entwickelten die kreativen Köpfe bei Disney eine neue Idee für einen abendfüllenden Animationsfilm. In *Planes* dreht sich dabei alles um sympathische, sprechende Flugzeuge, die im Sommer ein turbulentes Zeichentrick-Abenteuer im Kino erleben dürfen. Beim Spiel zum Film handelt es sich offenbar um eine Art *Pilotwings* und es soll laut Disney Interactive ab Mitte August erhältlich sein.

30.07. MEIN WESTERNPFERD

Hersteller: Treva Entertainment **Genre:** Simulation

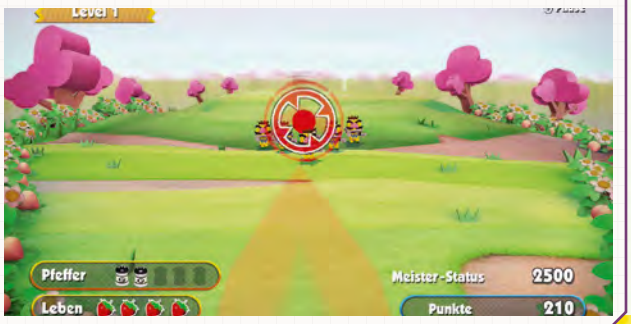
Wenn ihr euch schon immer gewünscht habt, als großer Star im Westernreiten Karriere zu machen, dann solltet ihr euch dieses Spiel vormerken. Wenn man nämlich nicht gerade als Kind einer Zirkusfamilie zur Welt gekommen ist, dürfte es ein recht stressiges Unterfangen werden, solch einen Traum in die Tat umzusetzen – ganz zu schweigen von den üppigen Kosten für ein Pferd und die Haltung solch eines Tieres. Da probieren wir doch lieber erst mal die virtuelle Variante aus und trainieren unser Ross auf dem Bildschirm. Im Spiel soll euer Pferd Disziplinen wie Reining und Barrel Race erlernen, damit ihr anschließend erfolgreich an Westernturnieren teilnehmen könnt. Dank hübscher 3D-Grafik und zahlreicher Aufgaben dürften Pferdenarren auf jeden Fall ihren Spaß mit dem Titel haben!

GAME & WARIO

Geschicklichkeit Eigentlich ist der Titel falsch – er müsste *Games & Wario* lauten: Insgesamt 16 charismatische Minispiele warten auf euch!

ARROW ★★★

Was zunächst nach einem simplen Bogenschieß-Minigame aussieht, in dem ihr auf eurem Wii-U-Gamepad mittels Touchscreen Pfeile spannt und abfeuert, entwickelt sich schnell zu einem sehr kreativen und taktisch geprägten Actionspiel! Hier geht es um Combo-Treffer, Bosse mit schwer anzuvisierenden Schwachpunkten, Niespulver-Geschosse zur Abwehr großer Gegnergruppen sowie um Stampf- und Landminen-Spezialattacken. Die Bandbreite ist überraschend groß, der Dauerspaß daher auch. Stark!



ISLANDS ★★★

Zum Start unseres Minispiel-Stelldicheins wollen wir euch den Toptitel des *Game & Wario*-Clans vorstellen! In *Islands* ist es eure Aufgabe, mit einem Katapult eine Handvoll Spielsteine auf eine bunte, schwimmende Insel zu feuern. Je nachdem, in welchem Farbgebiet eure Geschosse landen, erhaltet ihr unterschiedlich viele Punkte. Wer am Ende der Runde den Highscore hält, gewinnt. Da jeder der Eiland-Level verschiedene taktische Optionen und Gefahren für eure einmal platzierten Spielsteine bereithält, ist neben einem geschickten Händchen beim schwungvollen Abfeuern via Gamepad-Touchscreen auch eine Menge strategisches Denken gefragt. Weil die Spielsteine „Fronk" heißen, raten wir euch nach intensiven Tests in unserem Spielekeller außerdem zu einer Sonderregel: Der erste, der einen Ribéry-Witz reißt, spielt fünf Runden *Disco* gegen sich selbst.

Wario und seine Freunde sind wieder da und machen sich, dem Hüftspeck ihres Rädelsführers sei Dank, mit einer neuen Minispielsammlung auf eurer Wii U breit! Dabei ist das Wort „Mini" von entscheidender Bedeutung, denn wo in der Vergangenheit „Wario" draufstand, war üblicherweise „Micro" drin: massenhaft aberwitzige, winzig kleine Games, die oft in Sekunden durchgezockt waren. Bei *Game & Wario* verhält sich das anders. Hier bekommt ihr insgesamt 16 echte Minispiele geboten, mit denen ihr jede Menge Zeit verbringen dürft und werdet – denn unter den offerierten zwölf Solo- und vier Multiplayer-Disziplinen erwarten euch neben einer ganzen Handvoll guter Titel auch drei, vier echte Software-Perlen! Wir stellen sie euch alle vor – und verleihen ihnen je nachdem, wie gut sie uns gefallen haben, einen (gähn!) bis drei Sterne (spitze!).

PATCHWORK ★★★

Hier braucht es ein gutes Auge und etwas Vorstellungskraft: Eure Aufgabe besteht darin, aus einer Sammlung von zerschnittenen Stoffteilen ein vorgegebenes Muster zusammenzufügen – man kann sich *Patchwork* also wie ein klassisches Puzzle vorstellen, auch wenn die zusammenzufügenden Einzelteile etwas komplizierter konstruiert sind. Außerdem dürfen sich die verschiedenen Segmente hier sogar überlagern. Dadurch wird das Spiel anspruchsvoller und passt gut zum Rest der *Game & Wario*-Sammlung.

SKI ★★★

Zwar dürft ihr den Pistenhasen auch auf dem TV bei der Abfahrt zuschauen, die eigentliche Action von *Ski* findet aber auf dem Gamepad statt. Hier müsst ihr durch schnelles, aber dennoch präzises Neigen der Steuersensoren die Ideallinie im Schnee finden. Nicht ganz einfach! Der Reiz von *Ski* liegt insbesondere in seinem Medaillenspiegel: Abhängig davon, wie schnell ihr das Ziel erreicht, werdet ihr für eure Bestzeit mit einem Pokal in Bronze, Silber oder Gold belohnt. Das erinnert PS3-Kenner schon fast an *Gran Turismo*.

GAMER ★★★

Was für ein herrlich schräges, geniales Teil! In *Gamer* schlüpft ihr in die Rolle eines jungen Videospielers, der spät abends in seinem Bett liegt und auf seinem DS die Nacht durchzocken will. Dabei kämpft ihr nicht nur gegen eure Müdigkeit, indem ihr auf dem Wii-U-Gamepad allerlei Microspiele aus der *Wario*-Serie daddelt, sondern müsst gleichzeitig noch auf den Wii-U-Fernseher achten! Hier kündigt sich durch Geräusche wie das Knarzen von Treppenstufen oder das Rauschen des Bildschirms nämlich eure Mutter an, die in eurem Zimmer nach dem Rechten sehen will – und wenn sie euch beim Zocken erwischt, ist Schluss mit lustig! Mit *Gamer* feiert der *Wario*-Club das Hobby Videospiele und das Leben als Daumensportler. Ein hochmotivierender Dauerspaßgarant, verpackt in eine herrlich liebenswerte, vor Details nur so strotzende Präsentation. Definitiv das beste Solo-Spiel im Paket!

FRUIT ★★★

Einer der großartigsten Vertreter aus Warios Freundeskreis hört auf den Namen *Fruit*! Hier übernimmt ein Spieler die Rolle eines Diebs, der auf dem Bildschirm verteilte Früchte stehlen muss. Die anderen Teilnehmer sitzen währenddessen vor dem Fernseher und müssen versuchen, den Dieb auf frischer Tat zu beobachten und sein Aussehen im Gedächtnis zu behalten. Dazu bedarf es nicht einmal eines Controllers – die Detektive sollen lediglich die Früchte auf dem Screen im Auge behalten und sich alle Details merken. Weil auf dem Display aber gleichzeitig unzählige ähnliche Nichtspieler-Figuren herumwuseln, ist das verflixt knifflig – und macht irre viel Spaß! Vor allem dann, wenn ein geschickter Dieb es versteht, sich ganz den Verhaltens- und Bewegungsmustern der Computerfiguren anzupassen und die Versteckmöglichkeiten der Level zu nutzen.

Hand und Fuß

Völlig egal, welcher Vertreter der zockenden Zunft es euch in diesem Paket am meisten angetan hat: *Game & Wario* lässt sich herrlich mühelos spielen. Das liegt vor allem an seinem genügsamen Umgang mit eurer Peripherie: Wo andere Minispielsammlungen auf Wii und Konsorten sich schon gerne mal eine ganze Familienpackung Controller samt Spezialhardware wie Kameras, Sensoren und Plastik-Golfschläger genehmigen, begnügt sich die *Wario*-Crew tatsächlich mit einem einzigen Gamepad. Insbesondere bei den Multiplayer-Titeln *Artwork*, *Fruit*, *Island* und *Disco*, die mitunter für bis zu fünf Teilnehmer ausgerichtet sind, stehen einer unterhaltsamen Fete dadurch keine Hardware-Hürden im Weg. Das Wii-U-Pad wird einfach reihum weitergereicht oder zwischen vier Händen gleichzeitig aufgeteilt. Die Kontrolle der 16 Minigames ist größtenteils so gut gelungen, dass wir während unseres ganztägigen *Game & Wario*-Marathons im Computec-Computerkeller fast nie einem der zahlreichen Besucher aus den angeschlossenen Redaktionen die Steuerung erklären mussten. Jedermann setzte sich einfach dazu, nahm das Gamepad in die Hand und war nach der kurzen Einweisung zu Beginn der Minispiele sofort mit dabei. Den Gästen auf euren Partys dürfte es ähnlich gehen.

Herz und Seele

Ein weiterer großer Pluspunkt: *Game & Wario* hat unheimlich viel Charme. Die liebenswerten, herrlich schrägen Charaktere mit ihren markanten Sprüchen und ihrer drollig-individuellen Art verbreiten allein schon beim Zuschauen enorm viel gute Laune. So könnt ihr guten Gewissens auch in größerer Spielerunde einige der Solo-Games zocken – eure Gäste werden garantiert trotzdem erstklassig unterhalten.

DISCO ★★★

Bei *Disco* handelt es sich um ein simples Musik-Minigame für zwei Spieler, die sich die beiden Seiten des Gamepads teilen und gleichzeitig darauf agieren. Während Spieler A am Zug ist, kann er Noten auf Spieler B abfeuern, die dieser exakt in dem Rhythmus ihrer Eingabe abwehren muss. Leider erweist sich das als nicht besonders intuitiv und ziemlich schwerfällig – unser einstimmiges Urteil nach mehreren Testrunden *Disco* war: „Lasst uns mehr *Islands*, *Fruit* und *Artwork* zocken."

PIRATES ★★★

Pirates ist ohne Zweifel eines der komplexesten *Game & Wario*-Minispiele, weil es nicht nur rigoros auf den Einsatz der Gamepad-Kamera setzt, sondern auch noch jede Menge teils sehr filigrane, teils sehr ruckartige Manöver von seinem ausführenden Kapitän erwartet. Wir haben uns schwer damit getan, den Kommandos in *Pirates* zu folgen – unser Gamepad wollte sich nicht so recht auf das Spiel kalibrieren lassen. Hier steckt viel Potenzial drin, das sich aber erst nach reichlich Übung offenbart.

TAXI ★★★

Düst über die Weltkarte und befördert dabei möglichst gewinnbringend Passagiere zu ihrem Bestimmungsort! Das Problem dabei: UFOs haben es sowohl auf eure Fahrgäste als auch auf euer Auto abgesehen und machen euch das Leben schwer – also legt eine Vollgas-Pause ein und feuert die Aliens mit der Bazooka aus den Wolken! *Taxi* macht einen leicht überfrachteten Eindruck: Man hat das Gefühl, die Entwickler hätten hier krampfhaft versucht, Wii-U-Hardwarefeatures ins Spielkonzept zu zwängen.

CAMERA ★★★

Hier zeigt die Wii U all ihre Fähigkeiten: Das Gamepad in eurer Hand fungiert als Kamera, mit der ihr auf eurem TV-Bildschirm Kleinkriminelle und ähnliche schlimme Finger fotografieren müsst. Die bösen Buben verstecken sich mit Vorliebe hinter jeder Art von Deckung – Autos, Sträucher, Jalousien et cetera. Und weil ihr für die Qualität eurer Fotos belohnt werdet (Fokus aufs Ziel, zentrale Position im Bild, Blick der abgelichteten Person in eure Kamera und so weiter), sind Geduld und schnelle Reaktionen gefragt!

ASHLEY ★★★

Zockt ihr gerne Sidescroll-Shooter wie *Parodius*? Schätzt ihr Games mit einer Prise Humor? Dann wird euch *Ashley* vertraut vorkommen und auch Freude bereiten. Weil die etwas grummelige Junghexe Ashley während ihres Besenflugs von links nach rechts selbst das Feuern auf die Ziele übernimmt, kann sich der Spieler ganz auf die Geschicklichkeits-Parts konzentrieren – etwa den Gefahren ausweichen oder Gegenstände einsammeln. Bringt Frische in *Game & Wario*, ist aber etwas schwieriger ausgefallen.

ARTWORK ★★★

Das Konzept von *Artwork* kennt ihr vielleicht von Gesellschaftsspielen wie *Pictionary* oder TV-Sendungen wie *Die Montagsmaler*: Ein Spieler nimmt den Wii-U-Stift in die Hand und zeichnet damit auf dem Gamepad-Touchscreen bestimmte Begriffe, die ihm von *Artwork* vorgegeben werden. Das Bild wird dann auf den angeschlossenen Fernseher übertragen und die anderen anwesenden Teilnehmer müssen versuchen, das dargestellte Motiv zu erraten. Der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Begriffe richtig genannt und (!) gezeichnet hat, ist der Sieger. Und weil Begriffe wie „Vitamine", „Yoga" oder „Leggings" nicht einfach aufs virtuelle Papier zu bringen sind, darf der Zeichner auf Wunsch einen Begriff überspringen – erhält dafür aber eine Zeitstrafe und kann entsprechend weniger Bilder auf den Schirm bringen. Ein zeitloser Party-Klassiker!

Außerdem sorgt eine gute, alte Offline-Rangliste dafür, dass sich sämtliche Daumensportler um euch herum am Aufstellen neuer Highscores versuchen dürfen, bis das Gamepad qualmt! Und wem das immer noch nicht reicht: Durch euer Dauer-Daddeln könnt ihr am Bonusautomaten satte 240 Extras freischalten – das können Tipps zu den 16 Games sein, Bildschnipsel aus dem Leben der Spiel-Charaktere oder sogar zusätzliche Microgames!

Spiel und Spaß

Game & Wario ist eine angenehm kompakte Minispielsammlung mit ganz viel Herz und noch mehr guten Ideen. Allein mit *Artwork*, *Islands* und *Fruit* bringt ihr problemlos Leben in jede Feier, da seien *Game & Wario* seine schwächeren Aspekte gern verziehen. Die 40 Euro gehen ebenfalls in Ordnung – insbesondere wenn man bedenkt, dass allein eine digitale *Pictionary*-Version circa 15 Euro kostet und *Artwork*

BOWLING ★★★

Ein typisches Sensorsteuerungs-Duell mit einer Schar charismatisch designter, weil im *Wario*-Look gehaltener Kegel, das wir inhaltlich so aber schon zigmal in zigfacher Ausfertigung gesehen haben. *Bowling* ist an sich kein schlechter Titel, sieht jedoch gegen das spielmechanisch extrem ähnliche und weit umfangreicher ausgestattete *Arrow* kein Land – und mit den Verpackungen aller seit Beginn der Wii-Ära erschienenen Bowlingspiele hätten wir mittlerweile unser Redaktionsgebäude tapezieren können.

KUNG FU ★★★

Der Jump&Run/Geschicklichkeits-Mischling *Kung Fu* gehört zu den Mitgliedern des *Game & Wario*-Aufgebots, mit denen keiner unserer Redakteure während unseres (echt unterhaltsamen) Gemeinschafts-Zockens warm geworden ist: Das recht belanglose Vorwärtshüpfen aus der Gamepad-Vogelperspektive hat keinen Biss. Es fehlt *Kung Fu* einfach an Tempo und an der nötigen Präzision am Controller, um aus wenigstens einer dieser beiden Gameplay-Aspekte großen Spielspaß ziehen zu können.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Wario ist der Retter langweiliger Kellerfeten & verregneter Sommerwochenenden."

Es ist schön, zu einer Zeit, in der sich unser Hobby viel zu oft um leidige Themen wie Online-Pässe und Internet-Zwangsverbindungen dreht, einfach mal wieder eine Spieledisc voller konzentrierter guter Laune zwischen die Finger zu bekommen. Als die Kollegen von Nintendo bei uns in Fürth reinschauten und uns mitteilten, dass sie neben einer Testversion von *Game & Wario* auch viel Zeit mitgebracht hätten, verzogen wir uns allesamt in den Computec-Spielekeller; als wir wieder nach draußen kamen, war es schon deutlich nach Feierabend. Zugegeben, unser Team hat aufgrund der naturgemäß schwankenden Qualität nicht alle Minigames ständig gezockt – dafür aber die richtig guten gleich ein paar Stunden lang. Wir hatten eine tolle Zeit im Multiplayer. Euch wird es da nicht anders ergehen.

gleich zwei Varianten mitbringt: eine lokale Bilder-Raterunde und eine Miiverse-Version, wo ihr eure Kunstwerke zu vorgegebenen Begriffen hochladen, online bewerten und euch neue Motive vorschlagen lassen dürft. Kurzum: *Game & Wario* ist nicht unbedingt ein Pflichtvertreter für euer Wii-U-Regal – aber wenn es sich dort einmal bequem gemacht hat, wird es euch immer wieder zu einer Runde Ganzkörper-Spielspaß einladen.

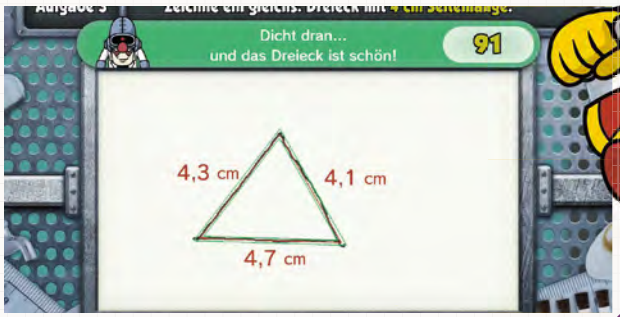
Benjamin Kegel

… UND NUMMER 16?

Und damit wären wir bei Minispiel Nummer 16 angekommen – und das ist… Trommelwirbel bitte … streng geheim! Wir haben es zwar ausgiebig gezockt, Nintendo hat uns jedoch gebeten, über das letzte *Wario*-Mitglied Stillschweigen zu bewahren. Nur so viel sei verraten: Wer die alten Game&Watch-Titel mag und sich sehr gut mit Nintendos Geschichte auskennt, darf sich auf ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten freuen, dazu auf jede Menge Früchte – und vielleicht ein bisschen zu wenig Fleisch.

DESIGN ★★★

Dieser raffinierte Blaupausen-Fan stellt euch allerlei geometrische Kunstaufgaben, die ihr mit dem Wii-U-Stylus auf dem Gamepad mit höchstmöglicher Genauigkeit lösen sollt – das Zeichnen einer exakt 30 Zentimeter langen Linie, eines präzisen 60-Grad-Winkels oder eines Freihand-Kreises mit 50 Millimetern Durchmesser. *Design* macht echt Spaß, geht schnell ins Hirn, ist selbsterklärend und vor allen Dingen eines der fordernsten Minispiele im Paket. Dem mageren Konzept geht aber schnell die Puste aus.



Game & Wario

Termin: 28. Juni 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Kunterbunte Vektorgrafiken im typischen *Wario*-Stil: Technisch anspruchslos, aber mit sehr viel Charme.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Sprachausgabe ist ein schicker Mix aus Comic-Sounds & Englisch, die Texte sind klar und kompakt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Multiplayer benötigt nur ein Pad. *Game & Wario* deckt so ziemlich alle Steueroptionen ab, die eine Wii U überhaupt anzubieten imstande ist.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Leicht/mittel
Speichersystem: Automatisch
Wer *Game & Wario* alleine zockt, hat dabei zwar immer noch eine Menge Spaß, der Großteil der Spitzenspiele findet sich aber nicht im Single-Player.

MEHRSPIELER 8
Hier steckt die echte Party drin! *Disco* brauchen wir jetzt nicht unbedingt, aber *Artwork*, *Fruit* und vor allem *Islands* könnten wir in Dauerschleife zocken.

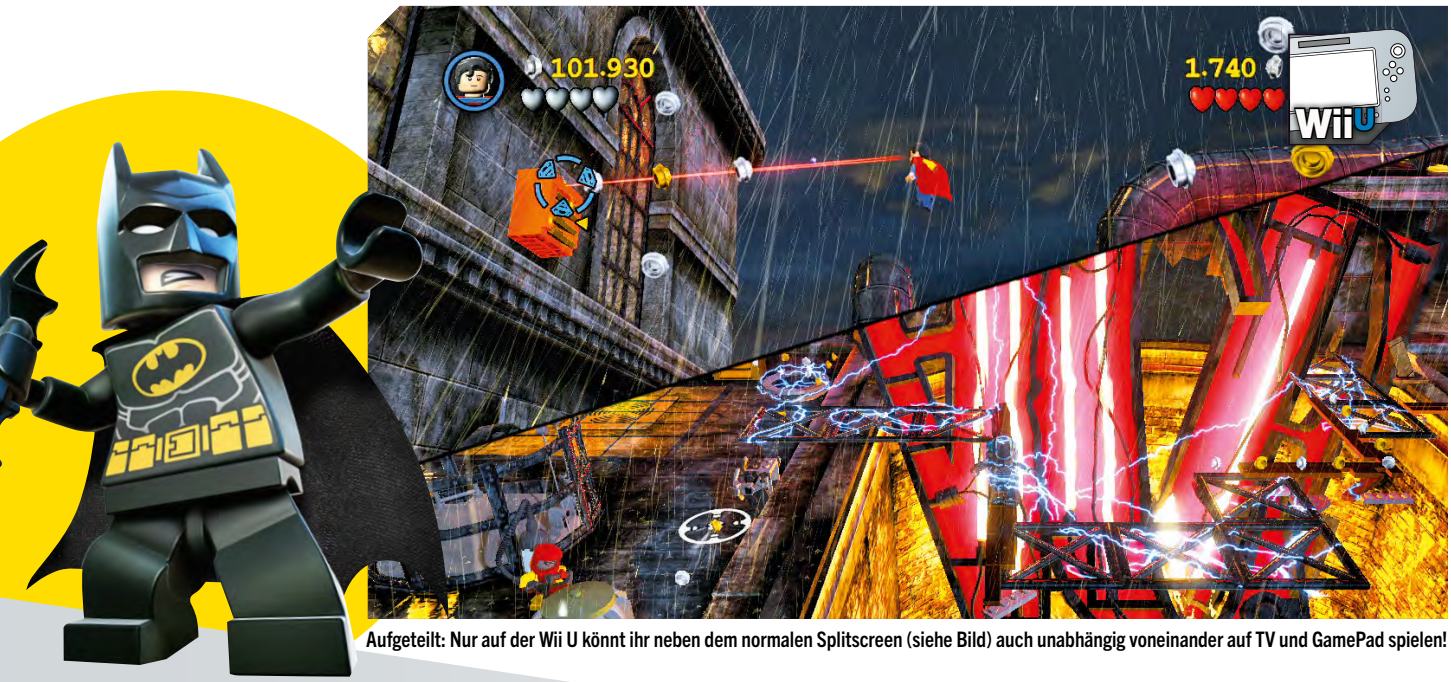
PRO / CONTRA
- ✚ Ein absoluter Charmebolzen
- ✚ Größtenteils exzellente Mehrspieler-Minigames
- ✚ Lässt sich hervorragend steuern – Fetengott!
- ✚ 240 unterhaltsame Freispiel-Extras
- ▬ Alleine hat man deutlich weniger Spaß.
- ▬ Keine Online-Spielmodi in Echtzeit

WiiU-FAKTOR 10
Es dürfte wohl unmöglich sein, ein Spiel zu programmieren, das die Wii-U-Features konsequenter nutzt.

WERTUNG/FAZIT

81

„Schönheit ist eben kein Muss für viel Charisma: Wario zeigt sich als echtes Feierbiest! "



Aufgeteilt: Nur auf der Wii U könnt ihr neben dem normalen Splitscreen (siehe Bild) auch unabhängig voneinander auf TV und GamePad spielen!

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Action-Adventure Travellers Tales versorgt Nintendo-Spieler wieder mit frischem Wii-U-Futter. Ist der Titel ähnlich gut wie *Lego City Undercover*?

Der Tradition der *Lego*-Spiele folgend, bietet *Lego Batman 2: DC Super Heroes* den serientypischen Humor, der für eine lockere Grundstimmung, jedoch nur selten für Schenkelklopfer sorgt. Die Geschichte beginnt bei der Wahl zum Mann des Jahres, die Batm..., ähm Bruce Wayne im Duell gegen Lex Luthor für sich entscheiden kann. Lange darf sich der Flattermann aber nicht über seinen gewonnenen Titel freuen, denn noch während der Verleihungszeremonie stört der Joker die Feierlichkeiten und überfällt, gemeinsam mit anderen bekannten Schurken aus dem DC-Universum, das Publikum im Saal. Batman und Robin nehmen sofort die Verfolgung auf und sehen sich, neben dem Joker, auch mit Lex Luthor konfrontiert. Die Hauptkampagne ist dabei angenehm umfangreich und bietet teils ausladende Missionen, die jeweils noch einmal deutlich mehr Zeit beanspruchen, wenn man dabei wirklich alle sammelbaren Gegenstände einheimsen möchte. Wer die Story spielt, ohne groß nach links und rechts zu schauen, der wird in etwa sieben bis acht Stunden benötigen. Wer jedoch alle versteckten Charaktere finden und Geheimnisse erkunden will, kann problemlos die dreifache Zeit in Gotham City verbringen. Die Stadt ist dabei zwar weniger detailverliebt als Lego City, doch sieht sie immer noch wunderbar aus, auch wenn man leider keinen optischen Sprung im Vergleich zu den Xbox- und Playstation-Fassungen erkennen kann.

Hauen und bauen

Die Story-Missionen – 15 an der Zahl – beinhalten die bewährte *Lego*-Rezeptur. Will heißen: Gegner verkloppen, Gegenstände kaputt hauen und ganz viele Steinchen sammeln. Dabei seid ihr stets zu zweit unterwegs. Batman und Robin ergänzen sich nämlich zu einem bestens funktionierenden Team und so wechselt ihr, auch wenn ihr alleine spielt, regelmäßig zwischen den beiden hin und her, um ihre spezifischen, gerade erforderlichen Fähigkeiten zu nutzen. Das Tolle dabei ist, dass jederzeit ein zweiter menschlicher Mitspieler in die Kampagne einsteigen kann und ihr fortan gemeinsam die zahlreichen Koop-Puzzles löst, die euch das Vorankommen erschweren. Wobei erschweren hierfür das falsche Wort ist. Die Aufgaben, vor die euch das Spiel stellt, sind allesamt schnell zu durchschauen. Es dürfte sich kaum einmal eine Situation ergeben, in der ihr ratlos umherlauft und nicht wisst, wie ihr weiterkommen sollt. Wie schon in *Lego City Undercover* liegt der nächste

Wie ein Hamster: Wenn Robin in dieser Kugel auf die passenden Plattformen rollt, kann er hilfreiche Mechanismen in Gang setzen.

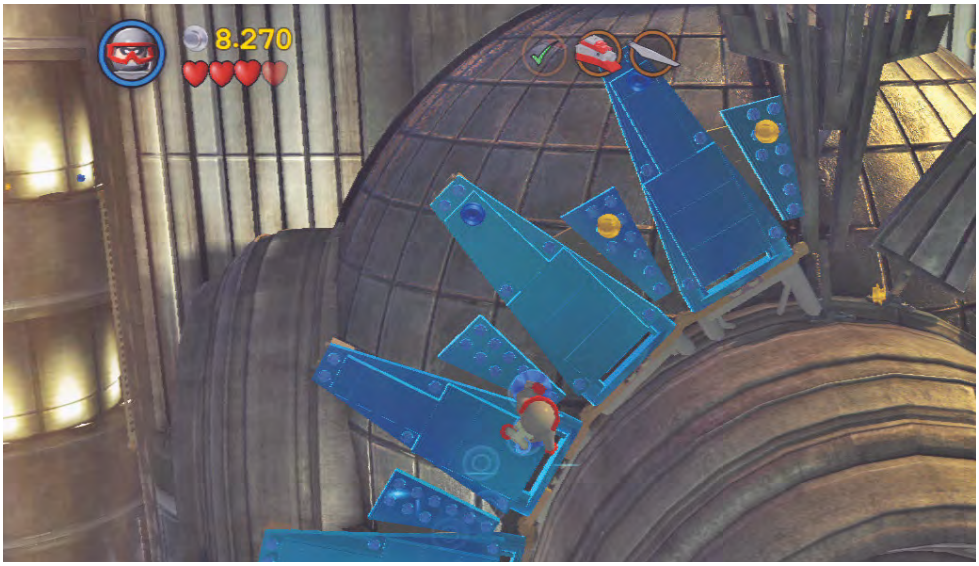
Ich sehe was, was du nicht siehst: Batman kann durch Wände sehen und muss dann meist einfache Puzzles lösen. Voraussetzung dafür ist der Tarn-Anzug!

Hauruck: Robin kann, dank Magnetanzug, bestimmte Objekte heranziehen und so Durchgänge öffnen.

Schritt stets auf der Hand und so baut ihr aus Legosteinen nützliche Gegenstände oder macht Gebrauch von den zahlreichen Spezialanzügen des Heldenduos. Mit diesen kann sich beispielsweise Batman unsichtbar machen oder Robin an Stahlrohren hinauflaufen. Zwischendurch werden die Levels immer wieder durch Baller-Sequenzen oder Verfolgungsjagden im Batmobil aufgelockert. So schießt ihr unter anderem in einer Flugsequenz aus dem Batwing auf den im Schnellboot fliehenden Joker oder nutzt die Laserblick-Fähigkeit des – im späteren Verlauf spielbaren – Superman, um Bösewichte vom Himmel zu holen. Helden wie Green Lantern oder Wonder Woman steuert ihr erst in den letzten Levels des Spiels.

Schwacher Wii-U-Faktor

Ein wenig enttäuschend präsentiert sich die Implementierung des Wii U GamePads. Wirklichen Mehrwert zieht das Spiel kaum aus dem Tablet und bleibt in dieser Hinsicht weit hinter *Lego City Undercover* zurück, bei dem ihr zahlreiche Spezialfunktionen über den zweiten Bildschirm nutzen konntet. In *Lego Batman 2* könnt ihr nur wenige Dinge über den Touchscreen erledigen – beispielsweise zwischen den beiden Protagonisten hin- und herwechseln. Doch wir bezweifeln, dass viele Spieler dieses Feature nutzen werden. Der Grund: Die bereits bei den bisherigen Versionen verwendete Lösung des fliegenden Wechsels per einfachem Knopfdruck stellt sich als deutlich komfortabler, weil schneller heraus. Ansonsten spendierten die Entwickler dem GamePad noch eine Kartenfunktion und, wie in *Lego City Undercover*, die Möglichkeit, Fahrzeuge auf dem zweiten Screen auszuwählen. Doch halt! Eine wirklich nützliche Funktion gibt es dann doch noch. Neben der Möglichkeit, die Solokampagne mit ausgeschaltetem TV auf dem GamePad spielen zu können, hat das Spiel einen entscheidenden Vorteil gegenüber den bisherigen Fassungen: Im Koop-Modus könnt ihr nun optional ohne Splitscreen – ein Spieler auf dem TV, der andere auf dem GamePad – Gotham erkunden. Freunde des professionellen Spielens sind dagegen schwer enttäuscht: Der Pro Controller der Wii U wird gar nicht erst unterstützt! **Sebastian Zelada**



Steilgegangen: Auch an blauen Wänden kann Robin entlanglaufen und so an Bereiche gelangen, die Batman verwehrt bleiben.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Nicht ganz so stark wie *Lego City Undercover*, aber dennoch ein fantastisches Abenteuer und Pflicht für Lego-Fans!“

Lego Batman 2: DC Super Heroes kommt genau richtig. Hier ist zwar alles ein Nümmerchen kleiner als bei *Lego City Undercover*, doch die Abenteuer der DC-Superhelden sind verdammt nah dran am Spielspaß des großen Bruders. Wer vom Lego-Universum nicht genug bekommen kann und im Idealfall noch Comic-Fan ist, für den gibt es eigentlich keinen Grund zu zögern. Dennoch muss die Lego-Formel in Zukunft mit ein wenig mehr Abwechslung aufgepeppt werden. Die Levels laufen eigentlich immer nach dem gleichen Schema ab, das jedoch zugegebenermaßen äußerst unterhaltsam verpackt wird. Für den fehlenden Pro-Controller-Support und die schwache Tablet-Unterstützung gibt's – gerade wegen der happigen Portierungszeit – Punktabzug!

Lego Batman 2

Termin: 24. Juni 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Travellers Tales
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Die Lego-Welt sieht klasse aus. Gelegentliche Pop-ups und Kantenflimmern hätten nicht sein müssen.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch /Deutsch
Die gute Synchronisation trägt zur Atmosphäre bei. Die Musik und die Soundeffekte sind passend.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: -
Grundsolide und ausreichend präzise gibt's hier nichts zu meckern. Simpel, intuitiv und nicht überfrachtet.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Checkpoints, manuell
Ordentlich was zu tun gibt's im Solomodus allemal. Wer alles sehen will, muss die Story zweimal durchspielen. Und Gotham zu erkunden, macht immer wieder Laune.

MEHRSPIELER 8
Dem Abenteuer kann jederzeit ein zweiter Spieler beitreten. Gemeinsam macht das Ganze dann auch gleich fast doppelt so viel Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Gelungene Präsentation
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Viele Fahrzeuge und Helden
- ✚ Komplett im Koop spielbar
- ➖ Kaum Nutzung des GamePads
- ➖ Keine Bonus-Inhalte

WiiU-FAKTOR 6
Lediglich das Off-TV-Feature und das Spielen auf zwei getrennten Bildschirmen nutzen die Möglichkeiten der Wii U.

WERTUNG/FAZIT

79

„Wir hätten uns eine liebevollere Portierung gewünscht. Dennoch ein tolles Abenteuer!“

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

Simulation Eine kleine Stadt voller Tiere wartet auf ihren neuen Bürgermeister. Und wer könnte dieses Amt besser erfüllen als wir Spieler?

Nachdem das Spiel in Japan schon seit etlichen Monaten erhältlich ist, ist es nun auch bald bei uns so weit: *Animal Crossing: New Leaf* führt euch in ein kleines verschlafenes Städtchen, das von sprechenden Tieren bevölkert wird. Doch bevor ihr dorthin gelangt, müsst ihr erst einmal mit dem Zug anreisen. Auf der Fahrt werdet ihr kurz von einem Kater namens Olli interviewt, wodurch ihr Uhrzeit, Datum und das Geschlecht und Aussehen eures Charakters festlegt. Dann werden euch einige Karten von potenziellen Städten gezeigt, die sich hinsichtlich der Landschaft und ihrer Einwohner unterscheiden. Die Karte, für die ihr euch entscheidet, wird nun zu eurer neuen Heimat. Als ihr endlich ankommt, empfangen euch die Bewohner des Städtchens wie einen Popstar: Sie erwarten mit diesem Zug nämlich eigentlich den neuen Bürgermeister ihrer Stadt. Bevor ihr das Missverständnis aufklären könnt, habt ihr schon einen Baugrund für euer eigenes Haus festgelegt, die Bewohner begrüßt und erste bürgermeisterliche Pflichten im Rathaus erfüllt. Kein tierischer Bewohner gleicht übrigens dem anderen, jeder hat seinen eigenen Einrichtungs- und Kleidungsstil sowie einen individuellen Charakter. Bald werdet ihr merken, wie sehr ihr die Charaktere ins Herz schlie-

Bei manchen Dialogen muss man schon richtig schmunzeln. Es ist einfach zu schön, wie sich die Charaktere selbst auf die Schippe nehmen.

Je nach Jahreszeit finden andere Festivitäten statt. Auch die Bäume und antreffbaren Insekten und Fische ändern sich.

Wenn ihr nicht wollt, dass euch ein lieb gewonnener Einwohner verlässt, solltet ihr regelmäßig mit ihm reden und etwas gemeinsam unternehmen.

Die im Museum ausgestellten Exponate sind für alle frei zugänglich. Schön, wenn man seinen Gästen etwas bieten kann.

ßen werdet – oder das genaue Gegenteil davon. Zum Glück seid ihr nicht den Rest eures Spiellebens mit einem nervigen Einwohner gestraft: Wenn ihr wollt, könnt ihr unerwünschte Charaktere einfach ignorieren oder alternativ auch mit der Schaufel schlagen oder sie in Fallgruben schubsen, um sie zum Auszug zu „überreden". Es können sich maximal zehn Tiere gleichzeitig in der Stadt aufhalten. Ab und zu tut es mit Sicherheit gut, auch einmal ein paar neue Gesichter einzuladen. Insgesamt existieren mehrere hundert Charaktere, die im Spiel vorhanden sind! Leider kann man in keiner Weise bestimmen, welches Tier wann in die Stadt zieht.

Bürgermeister

Alle Ereignisse finden grundsätzlich in Echtzeit statt: Es gibt verschiedene Jahreszeiten, Veranstaltungen und viele Feiertage, die auch im realen Leben existieren, somit gibt es stets etwas Neues zu entdecken. Viele Geschäfte werden erst verfügbar, nachdem ihr einen Monat oder länger in die Erweiterung der Stadt investiert habt. Wer ein ungeduldiger Mensch ist oder nur wenig Zeit hat (so wie ich), hat aber die Möglichkeit, bei jedem Start des Spiels Zeit und Datum zu bestimmen. Somit lassen sich viele sonst eher zähe Vorgänge deutlich beschleunigen. Wie auch immer ihr euch entscheidet – ihr könnt, nachdem ihr die anfänglichen bürokratischen Hürden genommen habt, euch voll und ganz auf die Gestaltung und den Ausbau der Stadt konzentrieren. Eine wirkliche Story im Spiel gibt es nicht, aber das ist in einer Simulation auch gar nicht nötig: Eure Zeit verbringt ihr mit den Einwohnern, freundet euch mit ihnen an, sammelt Fossilien, Insekten und andere Dinge, die ihr verkaufen oder im Museum ausstellen könnt. Je öfter ihr mit den Bewohnern sprecht, desto besser wird eure Beziehung zu ihnen. In den Gesprächen bieten sie euch manchmal einen Tausch an oder wollen euch etwas ab- oder verkaufen. Mit diesen Gegenständen macht ihr euch daran, euer Wohnhaus nach euren Wünschen zu dekorieren. Ihr dürft auch selbst künstlerisch aktiv werden, Muster erstellen und damit Gemälde oder eure Kleidung gestalten. Nachdem ihr den ersten Kredit abbezahlt habt, könnt ihr auch in die Vergrößerung des Eigenheims investieren. Als Bürgermeister habt ihr die Möglichkeit, Verordnungen für das Stadtleben zu erlassen. Für 20.000 Sternis pro Antrag könnt ihr festlegen, ob New Leaf beispielsweise zu einer Frühaufsteher-Stadt oder einem umweltbewussten Ort werden soll, an dem kein Unkraut wächst und Blumen hervorragend gedeihen. Ist eure Stadt ein lebenswerter Platz, werden sich kontinuierlich immer neue Charaktere dort ansiedeln. Um das Lebensgefühl zu erhöhen, könnt ihr auch Bauprojekte ins Leben rufen: Springbrunnen, Brücken, Campingplätze und vieles mehr stehen zur Auswahl. Auch öffentliche Gebäude wie eine Polizeiwache oder ein schneidiges Café finden in der Stadt ihren Platz. Ihr könnt aber leider immer nur ein einziges Bauprojekt auf einmal angehen und die Baukosten finanzieren sich aus Spendengeldern. Ein paar Einwohner werden wohl kleinere Beiträge leisten, doch das meiste habt ihr selbst zu tragen.

Inselparadies

Nach einigen Tagen kommt der vorherige Bürgermeister zu Besuch, um euch von seinem wohlverdienten Ruhestand auf einer karibischen Insel vorzuschwärmen. Auch ihr könnt euch ein Boot nehmen und das idyllische Eiland erkunden. Viele Fische, Insekten und exotische Früchte lassen sich nur hier finden, auf der Insel, auf der immer Sommer ist. Erstmals dürft ihr auch selbst die Meere erkunden, indem ihr euch einen Taucheranzug schnappt und auf Tauchstation geht. An dunklen

Der Standardname lautet New Leaf, doch wenn ihr etwas Originelleres wollt, dürft ihr den Namen der Stadt selbst wählen. In unserem Testspiel heißt sie N-ZONE.

Passend dazu haben wir auch gleich die Stadtflagge entsprechend angepasst. Das Design und übrigens auch eine Stadtmelodie könnt ihr jederzeit selbst erstellen.

Einfach mal gemeinsam abhängen: Wie so vieles andere im Leben macht ein Ausflug mit Freunden zusammen doppelt so viel Spaß wie allein.

Tom Nook, der Kredithai, äh, -tanuki, vergrößert euch für eine nahezu verschwindend geringe Geldsumme gerne euer bescheidenes Domizil.

Stellen im Wasser verbergen sich seltene Meerestiere, die ihr verkaufen oder dem Museum stiften könnt. Auf der Insel wird mit sogenannten Medaillen bezahlt, eure Sternis vom Festland werden euch also hier leider nicht helfen. Medaillen bekommt ihr, indem ihr bei den zahlreichen Minispielen der Insel gut abschneidet: Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits gilt es, möglichst viele Insekten, Fische oder andere Dinge zu fangen. Ein Spiel, das es uns besonders angetan hat, ist das Hämmern. Hier müsst ihr mit einem Hammer so oft wie möglich auf eine sich schnell bewegende Maschine einschlagen. Welch überraschender Zufall, dass die Maschine ein wenig an Signor Resetti, den maulenden Maulwurf, erinnert! Ein ganz besonders tolles Feature der Insel ist außerdem der Törtel-Club. Für 50 Medaillen könnt ihr dort Mitglied werden, wodurch ihr die Gelegenheit habt, mit Menschen auf der ganzen Welt einen sonnigen Strandurlaub auf der Insel zu verbringen. Als wir dies in der Redaktion testeten, begegneten wir zum Beispiel zwei japanischen Mädchen, die sich freuten, auch mal mit jemandem aus dem Westen zu spielen. Zusätzlich wird die Insel auch als eine Art Tauschbörse verwendet. Man fragte uns beispielsweise, ob wir ein spezielles Obst oder ein besonderes Kleidungsstück zum Tauschen hätten, das ihnen in ihrer Sammlung noch fehlte.

Trautes Heim, Glück allein! Vergesst aber nicht, euch um die Blumen zu kümmern, sonst verwelken sie am Ende noch.

Freunde besuchen

Begegnet euch per Streetpass ein anderer *Animal Crossing*-Spieler, so könnt ihr nördlich der Einkaufsstraße in das AdsH-Musterdorf gelangen, wo ihr euch das Haus des anderen ansehen könnt. Dort habt ihr auch die Möglichkeit, die Einrichtungsgegenstände dieses Hauses zu bestellen. Im lokalen oder im Online-Modus könnt ihr auch den Zug nehmen und einen anderen Spieler besuchen. Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig in einer Stadt aufhalten. Dort dürft ihr euch wie zu Hause fühlen, die Gegend erkunden und neue NPC-Einwohner kennenlernen. Da jede Stadt andere Obstbäume beheimatet, könnt ihr unter Umständen ein paar exotische Früchte als Souvenir mitnehmen und bei euch daheim anbauen. Vielleicht werbt ihr sogar mit etwas gutem Zureden einen Bewohner für eure eigene Stadt an. Auch die Minispiele, die auf der tropischen Insel angeboten werden, dürft ihr mit Freunden zusammen bestreiten. Zu mehreren macht das alles deutlich mehr Spaß. Mal davon abgesehen, dass die Belohnungen umfangreicher ausfallen, wenn sich mehr Leute am Spiel beteiligen. Allerdings hat die ganze Sache auch einen großen Nachteil: Alles, was ihr in der Stadt tut, bleibt so. Das heißt, solltet ihr euch mit einer weniger

3DS XL IM ANIMAL CROSSING STYLE

Und schon wieder ein neues Bundle! In letzter Zeit werden wir regelrecht verwöhnt!

Seit einiger Zeit bringt Nintendo immer öfter Special Editions von Konsolen zu besonderen Spielen auf den Markt: *Monster Hunter-, Pokémon-, Zelda-* und jüngst auch *Fire Emblem*-Fans durften sich bereits über eine Sonderausgabe freuen. Nun bekommen auch die Freunde von *Animal Crossing* einen besonderen 3DS XL mit-einmaligem *Animal Crossing*-Design. Das Spiel ist bereits auf der Konsole vorinstalliert, sodass ihr gleich zu spielen loslegen könnt. Der 3DS ist in weiß gehalten, doch viele bunte Früchte und andere Icons zieren den Deckel. Das Gerät versprüht gerade durch seine dezente und schlichte Aufmachung einen unglaublichen Charme, der perfekt zur Serie passt!

Klein, aber oho: Am Anfang habt ihr nicht allzu viel Platz für Dekoration, aber es lebt sich trotzdem ganz heimelig hier.

anständigen Person verbinden, kann diese eure halbe Stadt in Schutt und Asche legen: Blumen zertrampeln, wertvolle Bäume fällen, Einwohner vergraulen oder Obst und Muscheln plündern. Um euch vor solchem (beabsichtigten oder unbeabsichtigten) Vandalismus zu schützen, solltet ihr nur Leute einladen, von denen ihr wisst, dass sie eure Stadt nicht verwüsten werden. Eine sehr gute Alternative hierzu wird euch später im Spiel geboten: Nach einiger Zeit erhaltet ihr die Möglichkeit, ein Bauprojekt für das sogenannte Schlummerhaus ins Leben zu rufen. Dort könnt ihr die Städte von Leuten, mit denen ihr Freundescodes getauscht habt, besuchen. Alles, was ihr dort tut, hat keine Auswirkung auf deren Städte.

Langzeitspaß

Es ist erstaunlich, wie viel Liebe zum Detail die Entwickler in das Spiel gesteckt haben: Zum Beispiel verwandelt sich ein Löwenzahn am nächsten Tag in eine Pusteblume. Wenn ihr diese pflückt und in die Hand nehmt, könnt ihr durch Pusten in das 3DS-Mikrofon die Samen in alle Winde verstreuen. Apropos Wind: Manchmal fliegen Geschenke, die an einem Luftballon befestigt sind, über eure Stadt hinweg. Wenn ihr Glück habt, könnt ihr den Ballon mit dem Kescher zum Platzen bringen, bevor er außer Reichweite ist. Die bessere Möglichkeit ist es, sich bei Schlepp & Nepp eine Steinschleuder zu kaufen. Wer die Ausdauer hat, sich ein ganzes Jahr mit dem Spiel zu beschäftigen, wird in den vollen Genuss aller Events, Jahreszeiten und Feiertage kommen. Lustige Anspielungen zwischendurch sorgen ebenfalls für Unterhaltung: Zum Beispiel sagt euch ein Gestrandeter, dass er seit seinem Treffen mit einem Jungen in Unruhstadt nicht mehr so zuvorkommend behandelt wurde. Oder versucht einmal, ganz oft A oder B zu drücken, während der Bootsmann auf der Überfahrt zur Insel sein Liedchen trällert. Er wird euch energisch darauf hinweisen, dass ihr nicht versuchen sollt, sein Lied zu unterbrechen. Die Gestaltung der Welt und der Tiere ist ganz offensichtlich in erster Linie auf jüngere Spieler ausgelegt, doch auch die Großen mit einer Vorliebe für Simulationsspiele werden sich bestimmt lange daran erfreuen können.

■ Stefanie Groß

Die Tropeninsel ist ein Paradies für Sammler und Hobbytaucher. Auch mit euren Freunden könnt ihr es euch hier gutgehen lassen.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Endlich bin ich die Chefin von N-ZONE, muahaha! Na ja, zumindest im Spiel.“

Am Anfang war ich noch wenig begeistert von den Echtzeit-Events: Vor allem die Tatsache, dass man zu Beginn nach ungefähr zwei Stunden am Tag eigentlich nichts mehr zu tun hatte, machte das Testen bisweilen mühselig. Wenn man also nicht ständig die Zeit manipuliert, muss man fast eine Woche warten, bis man richtig mit der Stadtgestaltung anfangen kann! Aber sobald ich Zugriff auf die Minispiele auf der Insel bekam, stiegen die Motivation und der Spielspaß enorm. Bis auf die beiden Male, als mir das Spiel aus unerklärlichen Gründen abgestürzt ist. Wenigstens durfte ich mir danach die berühmt-berüchtigte Schimpftirade von Signor Resetti anhören. Bei meinem Besuch bei Nintendo habe ich noch viel mehr über das Spiel erfahren und freue mich schon, die ganzen Sachen nun selbst auszuprobieren!

Animal Crossing: New Leaf

Termin: 14. Juni 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Niedlich und bunt aufbereitet, sieht aber kaum anders aus als bei den Vorgängertiteln.

SOUND 7
Sprache/Text: Tiergebrabbel/Deutsch
Die friedliche Musik hält sich meist dezent im Hintergrund. Das Gequake der Tiere nervt bisweilen etwas.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Das Zielen mit Angel, Schaufel usw. ist manchmal etwas schwierig, sonst funktioniert alles gut.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: einfach
Speichersystem: jederzeit
Nach anfänglichen Hürden macht das Spiel viel Spaß. Das Dorf voller niedlicher Tierbewohner wird euch viele Tage und Wochen Spaß bereiten.

MEHRSPIELER 8
Es ist schön, die Städte der anderen zu erkunden und neue Items und Früchte zu bekommen. Die Minispiele machen zu mehreren sehr viel mehr Spaß.

PRO / CONTRA
- ⊕ Knuffiges Design und liebevolle Details
- ⊕ Erstellen von eigenen Texturen und Kollektionen
- ⊕ Individuelle Stadt & Gestaltung
- ⊕⊖ Events in Echtzeit
- ⊖ Für ältere Spieler nach einer Weile eintönig
- ⊖ Auffallend lange Ladezeiten

3DS-FAKTOR 4
Die Effekte sind ganz nett, aber das Spiel hätte auch ohne 3DS-Features auskommen können.

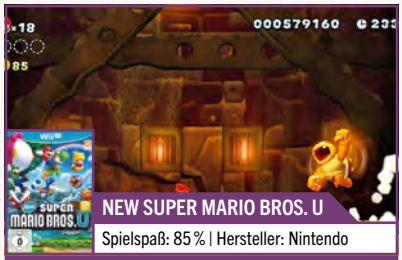
WERTUNG/FAZIT

80

„Trotz einfacher Aufmachung werden Simulations-Spieler daran Gefallen finden.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



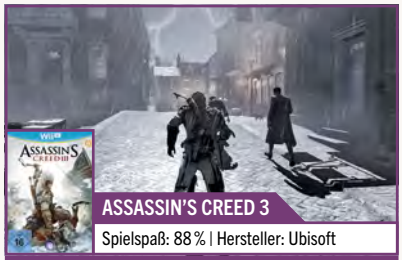
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

–
–

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlt es nur an etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Disney Interactive

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

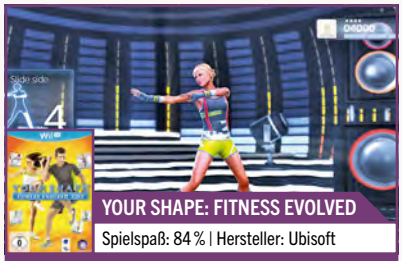
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



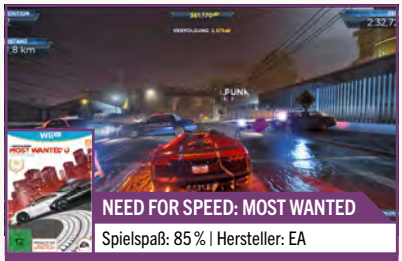
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Just Dance 4
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch ebenso wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Nett gemeint, aber eigentlich unnötig: Die deutsche Übersetzung von Beat-'em-Up-Fachbegriffen.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Auf dem 3DS hat uns das originale *Revelations* schon gut gefallen, die Wii-Version ist auch schick.

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

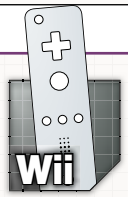
Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft



Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

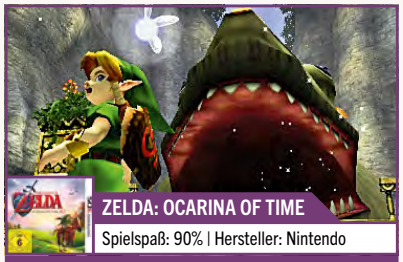
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME

Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten.

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

Luigi's Mansion 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

Paper Mario: Sticker Star
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

SPORT

PES 2011 3D

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Wertarbeit Marke Nintendo: Der 3DS-Port ist prima gelungen, auch wenn die acht neuen Level recht einfallslos daherkommen.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Angry Birds Trilogy
Test (11/12): 76 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (08/12): 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

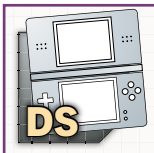
Tekken 3D Prime Edition
Test (03/12): 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star



Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

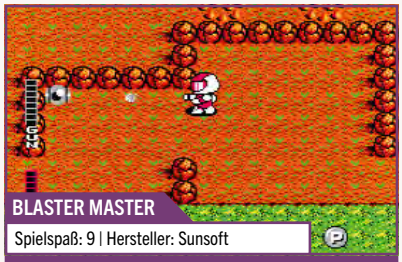
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



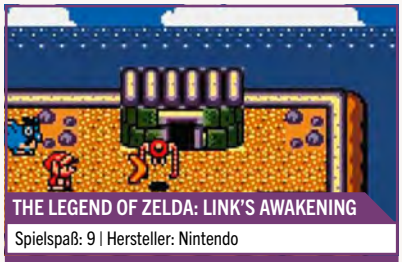
BLASTER MASTER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



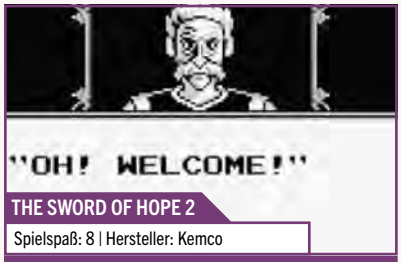
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



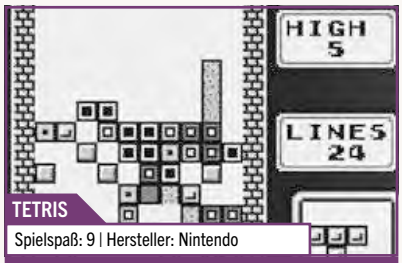
THE SWORD OF HOPE 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Biederer geht es kaum, dennoch hat das Tempelbummel-Abenteuer eine Menge inhaltlichen Biss.

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon GBC
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Colour-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

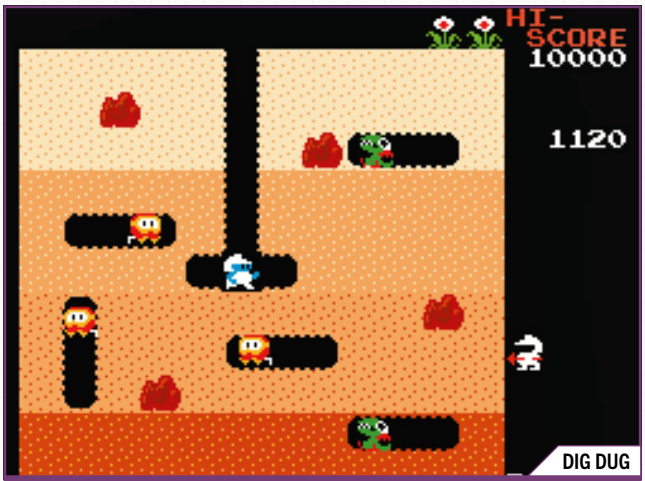
SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

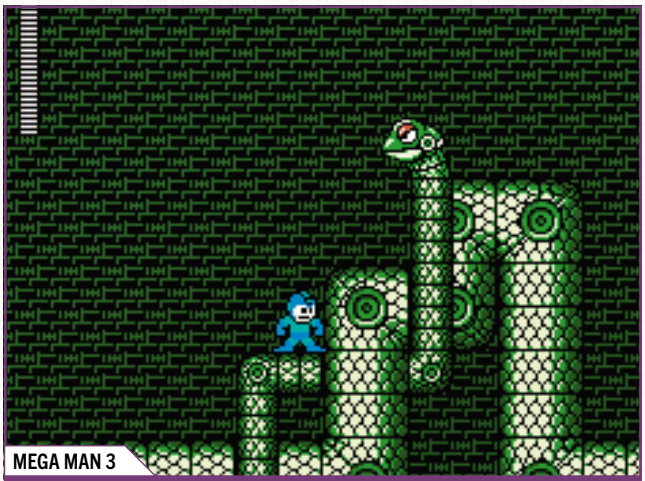
Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



DIG DUG

Dig Dug ist ein absoluter Arcade-Klassiker – und ab sofort für den 3DS zu haben! Sorry, Xbox One; Entschuldigung, PlayStation 4 – aber bei Nintendo wird Abwärtskompatibilität gelebt.



MEGA MAN 3

Wer zu NES-Zeiten noch den geringsten Zweifel daran hatte, dass auf Capcoms Mega Man eine großartige Zukunft wartete, wurde spätestens mit *Mega Man 3* eines Besseren belehrt.

CODE OF PRINCESS

Eine Prise Prügelspiel, dazu ein wenig RPG samt Anime-Look: *Code of Princess* vereint schicke Komponenten zu einem guten Paket.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Alleyway
Test (08/11): 2 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Rayman
Test (08/12): 5 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Side Pocket
Test (01/12): 3 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: G-Mode

Sonic Blast
Test (08/12): 4 | Genre: Sega | Hersteller: Sega

Sonic Labyrinth
Test (07/12): 4 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Marvel Pinball 3D
Test (09/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Zen Studios

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Moorhuhn Piraten 3D
Test (11/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nano Assault EX
Test (05/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Nightsky
Test (04/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nifflas

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)
Entwickler: TT Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 82 %
Weiterhin an der Spitze der Verkaufscharts der Wii U: *Lego City: Undercover*!

2	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
3	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
4	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
5	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
6	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: -
10	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 80 %
Die N-ZONE-Leserschaft spielt auch in diesem Monat am liebsten Capcoms Monsterjagd.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
3	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
4	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
5	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
6	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
7	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
10	LEGO BATMAN 2: SUPER HEROES (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 79 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 GAME & WARIO (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 81 %
Vor allem im Mehrspielermodus rockt Allstar Wario derzeit die N-ZONE-Redaktion!

2	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
4	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
5	LEGO BATMAN 2: SUPER HEROES (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 79 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
7	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
10	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 86 %
Bye-bye, Luigi! Der Nintendo-Affe sichert sich Platz 1 der Verkaufscharts.

2	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
4	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
5	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
6	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
7	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
8	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
9	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
10	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 86 %
Auch unsere Leser fahren voll auf das neue *Donkey Kong Country* ab.

2	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
7	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
9	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
10	ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 86 %
Die Redaktion steht momentan voll auf den Nintendo-Affen!

2	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
4	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
6	ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 88 %
7	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
8	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
9	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
10	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

SUPER METROID

Ein Spiel der Superlative. Fällt bei hitzigen Diskussionen der Name *Super Metroid*, gehen Zocker weltweit auf die Knie. Und das seit nunmehr fast 20 Jahren. Hier sind die Gründe dafür.

The Last Metroid is in Captivity. The Galaxy is at Peace." Zwei simple Sätze, bei denen die ältere Generation von Videospielern noch heute Gänsehaut bekommen dürfte, denn sie waren das Erste, was man bei Spielbeginn von *Super Metroid* zu sehen und hören bekam. Schon damals folgte kurz darauf ein Nostalgie-Flash, als Weltraum-Kopfgeldjägerin Samus Aran die Ereignisse der beiden Vorgänger im bis dato wohl besten Intro aller Zeiten Revue passieren ließ und den Weg für ein neues Abenteuer ebnete. Wirklich lange blieb das letzte Exemplar der Metroids nämlich nicht in Gewahrsam: Schon kurz nach dem Abliefern bei der Ceres-Forschungsstation schlugen die Weltraumpiraten zu und entführten die Kreatur, um auf ihrem Planeten Zebes eine mächtige Waffe zu erschaffen. Ein Plan, den Samus auf alle Fälle verhindern muss.

Das Abenteuer beginnt

Nicht nur für die blonde Dame ist das ein nervenaufreibendes Unterfangen, auch ihr selbst als Spieler müsst euch auf stark belastete Nerven einstellen. Und das ist definitiv als Pluspunkt zu verstehen. *Super Metroid* dürfte ohne Probleme einen Platz in jeder Top 10 bekommen, die sich um das Thema „Atmosphäre" dreht. Jeder Bereich von Zebes, den ihr erforschen könnt, ist nahezu perfekt designt worden. Sei es Brinstar mit seiner vielfältigen Flora und Fauna, die tief gelegenen Lava-Höhlen von Norfair oder das abgestürzte Raumschiff im Höhlenbereich von Crateria: Glänzen nicht schon bei der abwechslungsreichen Grafik eure Augen, kommt spätestens bei der Gänsehaut-Musikuntermalung der Sinnes-Overkill. Kenji Yamamoto hat hier so etwas wie die 5. Symphonie der Videospielmusik erschaffen, die ihresgleichen sucht.

Superior Metroid

Welchen Weg ihr in dem riesigen Höhlenlabyrinth einschlagt, könnt ihr bis zu einem gewissen Grad selbst entscheiden. Mithilfe von gefundenen Extrawaffen wie Raketen, Power Bomben oder Grappling Beam können Bereiche erschlossen werden, die vorher noch unzugänglich waren. Ganz gleich, ob diese neuen Gebiete euch zum nächsten Boss bringen oder nur den maximalen Raketen-Vorrat weiter aufstocken, es ist niemals verschwendete Zeit. Besonders aufmerksame Spieler werden zudem mit jeder Menge versteckten Bonusräumen belohnt, die auf der Karte gar nicht verzeichnet sind. Kaum ein anderes Spiel weckt derart den Forscherdrang in euch und weist dabei eine so ausgezeichnete Lernkurve auf, die nebenbei dafür sorgt, dass ihr euch Sachen ganz alleine aneignet. Solltet ihr also zu der jüngeren Generation gehören und den Hype um *Super Metroid* nicht nachvollziehen: Kauft euch dieses Spiel. Es wird eure Sicht und Herangehensweise auf andere Videospiele für immer verändern.

Marco Cabibbo

Art: Wii U eShop
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Nintendo
Termin: 16. Mai 2013
Preis: 0,30 Euro
WERTUNG 10

Noch heute gehört das Intro von *Super Metroid* zu den stimmungsvollsten, die jemals erschaffen wurden.

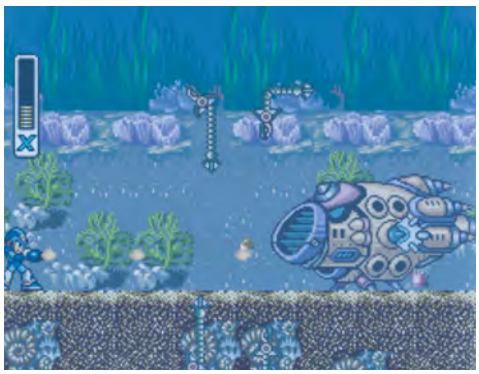
Unzählige Extrawaffen, die teils richtig fies versteckt sind, wollen von euch gefunden werden.

Ein alter Feind, der immer wiederkehrt: Ridley ist der erste Gegner, den ihr im Spiel antrefft.

MEGA MAN X

Der Wechsel von NES auf Super Nintendo brachte für viele Serien einen Wandel. Nur wenige waren dabei so erfolgreich wie *Mega Man*.

Der exzellente Tutorial-Level bringt euch innerhalb weniger Minuten das Spiel bei und führt neue Charaktere ein.



Häufige Minibosse innerhalb der Stages fressen weitaus mehr Zitronen ... äh ... Plasmageschosse als normale Gegner.

So wie viele andere Videospielhelden auch erblickte der blaue Roboter in den 1980er-Jahren das Licht der Welt. Eine Zeit, in der Games langsam eine Struktur entwickelten, Story aufwiesen und dem Spieler ein klares Ziel setzten. Capcom war hier mit dem Action-Jump&Run *Mega Man* ganz vorne mit dabei und kam innerhalb von sieben Jahren auf ganze sechs Titel (um jetzt nur von den NES-Versionen zu reden). Als die Serie dann 1993 mit *Mega Man X* erstmals auf der Nachfolgerkonsole erschien, übernahm Capcom alle Stärken und setzte neue Verbesserungen oben drauf.

Größer, schneller, weiter!

An dem Prinzip, dass ihr den Androiden von links nach rechts steuert, Hindernissen ausweichen und Gegner abschießen müsst, wurde nichts verändert. Sogar Sprungverhalten und Laufgeschwindigkeit haben die Entwickler nicht angerührt, da die Steuerung schon auf dem NES superpräzise von der Hand ging. Mithilfe von zwei Neuerungen, die das Movement betrafen, setzte sich *Mega Man X* allerdings noch mal ein ganzes Stück von seinem Vorgänger ab: Wall Jumping und Dashing. Durch die Option, Wände hochzuklettern und von diesen abzuspringen, konnten beim Level- und Gegnerdesign viele Ideen eingebaut werden, die vorher noch nicht möglich waren. Durch Dashes war es X zudem möglich, schnell weite Sprünge zu vollziehen, die in der Luft immer noch leicht kontrolliert werden konnten. Allerdings waren Dashes nur möglich, wenn ihr zuvor das passende Bein-Upgrade gefunden hattet. Von diesen Verbesserungen gab es eine ganze Menge im Game, die für den weiteren Spielverlauf nahezu essenziell wurden. Ohne aufgemotzte Panzerung, Waffen und Health-Upgrade sowie Reserve-Container sollte man sich gar nicht erst in die Nähe von Sigmas Festung trauen und lieber bereits absolvierte Stages erneut besuchen. Ist zum Beispiel das Areal des Chill Penguins schon gesäubert worden, musstet ihr euch im Level vom Flame Mammoth keine Sorgen mehr um die Lava machen. Gleiches gilt für den überfluteten Bereich beim Sting Chameleon. Die richtige Reihenfolge, wie ihr die acht Roboterbosse angehen müsst, war also wichtiger denn je. Doch damals wie heute darf das nicht als Minuspunkt gewertet werden. Genau wie *Super Metroid* auf der linken Seite begeistert *Mega Man X* mit einer grandiosen Lernkurve, fantastischer Soundkulisse und makelloser Steuerung. Die Wii U erwartet hier ein ganz heißes Eisen. **Marco Cabibbo**

TENDENZ 10

Es lohnt sich, alte Stages noch mal abzuklappern. Versteckte Ausrüstung erleichtert das weitere Vorgehen immens.

Super Feature: X ist in der Lage, Wände entlangzugleiten und sich kraftvoll von ihnen abzustoßen.

Kurz erinnert

THE KING OF FIGHTERS 98'

SNK-Titel haben seit der Wii bei Nintendo ja einen guten Nährboden gefunden, da hier jede Menge alte Klassiker als Download erhältlich sind. Nach langem Zögern gesellt sich endlich auch *The King of Fighters 98'* hinzu. Unter den unzähligen Vertretern der Serie, die ihrerzeit jährlich die Spielhallen überfielen, gehört das 98er-Pendant zu den stärksten Titeln. Anders als die Vorgänger in den Jahren zuvor konzentrierte sich *KoF 98* darauf, möglichst viele Kämpfer in ein Game zu versammeln, ohne dabei Rücksicht auf die Story zu legen. Das Spiel verlagerte seinen Kontext daher auf die spielerische Seite und macht auch heute noch echt Spaß. Jedes Match wird zwischen zwei Teams ausgetragen, die aus jeweils drei Kämpfern eurer Wahl bestehen. Geht einer zu Boden, springt in der nächsten Runde ein Kollege ein. Die Aufstellung ist nicht unwichtig, denn manche Charaktere kommen ohne Supermeter besser zurecht als andere, weshalb ihr sie zuerst aufstellen solltet. Angesichts der modernen Variante *King of Fighters XIII* mögen manche Sachen veraltet wirken, eine Runde ist *KoF 98* aber immer wert. **Marco Cabibbo**

Art: Wii eShop • **Genre:** Beat 'em Up • **Termin:** 30. Mai 2013 • **Preis:** 900 Points

WERTUNG 8

KIRBY'S DREAM LAND 3

Sofern ihr schon mal ein Spiel mit der fluffigen Kugel gespielt habt, wisst ihr sofort, was euch in *Kirby's Dream Land 3* erwartet. Ein kunterbuntes Jump & Run, dessen herausragendes Feature es ist, Gegner einzusaugen und ihre Fähigkeiten zu absorbieren. Mit den neuen Talenten muss Kirby dann diverse Geschicklichkeitspassagen erfolgreich hinter sich lassen, was aber, typisch für die Serie, nie allzu schwierig ist – Kirby halt. **Marco Cabibbi**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** Juni 2013 • **Preis:** N. n. b.

TENDENZ 7

Balloon Fight erschien 1985 für das NES – und flog erst zwei Jahre später nach Deutschland rüber.

Es gibt nur wenige Jump & Runs, die *Super Mario World* übertreffen. *Super Mario World 2* gehört dazu.

Diesen etwas unglücklichen Griff in den Farbtopf dürfte jeder NES-Veteran kennen: *Excitebike*!

Wii-U-VC-SPECIAL

Ein ganz schöner Zungenbrecher, diese Headline, nicht wahr? Dabei solltet ihr euch eigentlich nicht so große Sorgen um besagte Zunge machen, sondern vielmehr um eure Daumen …

Abwärtskompatibilität – im Moment wieder einmal ein ziemlich heißes Thema, vor allem im Sony- und Microsoft-Lager. Mit dem anstehenden Systemwechsel hin zur PlayStation 4 und Xbox One müssen sich Freunde der Multimedia-Konsolen in spe nämlich von ihren heiß geliebten Games der aktuellen Hardwaregeneration verabschieden: Weder auf der PS4 noch auf der Xbox One laufen PS3- beziehungsweise Xbox-360-Spiele. Die Fans regt das natürlich auf; als Nintendo-Jünger wird man dagegen regelrecht verwöhnt! Die Wii U versteht sich nämlich nicht nur auf das Abspielen von Wii-Games, sie bekommt im Moment auch ein zusätzliches Feature verpasst, das die letzten 30 Jahre Videospielgeschichte wiederaufleben lässt – und zwar auf eurem TV und Gamepad! Ihr kennt es bereits vom 3DS und der Wii: Die Rede ist selbstverständlich von der Virtual Console, einem der zweifellos besten Konsolen-Marktplätze für Retro-Games aller Zeiten.

WELCHE SPIELE BRAUCHT DIE VC?

Mit unseren konsolenübergreifenden Vorschlägen, welche Retro-Games sonst noch unbedingt auf die Wii-U-VC gehören, könnten wir die komplette N-Zone füllen.

SNES-Rollenspiele sind ein Muss für Nintendos Wii-U-VC: *Chrono Trigger*, *Final Fantasy 6*, *Lufia*, *Breath of Fire 2*, *Secret of Mana*, *Terranigma*, *Secret of Evermore*, *Illusion of Time* und *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

Auch abseits der RPGs gibt's grandiose 16-Bitter: *Super Mario Kart*, *Super Mario All Stars* und *Super Mario World 2: Yoshi's Island* müssen wir haben! Die *R-Type*-Serie wäre auch nicht schlecht. Und *Top Gear*!

VC-Spielebibliothek: NES

Auf der VC der alten Wii tummelten sich Videospiele zu etlichen Nintendo-eigenen und -fremden Spielkonsolen, auf der Wii U dürfte es in absehbarer Zeit ein ähnlich breites Angebot geben. Aktuell werden allerdings nur Retro-Spiele zweier Systeme offeriert: NES und SNES. Den Löwenanteil der erhältlichen Software stellt dabei die erstgenannte Konsole. Mit Titeln wie *Punch-Out!!*, *Pac-Man*, *Ice Climber*, *Excitebike*, *Kirby's Adventure* und *Super Mario Bros. 2* bieten euch die gegenwärtig angebotenen Wii-U-VC-Games einen hochinteressanten Überblick auf Nintendos Gründerzeit. Auch zwei Exoten sind dabei: Das Puzzle-Abenteuer *Solomon's Key* und der Top-Down-Scroll-Shooter *Xevious* werden zwar nicht jeden Geschmack treffen, sind aber echte 8-Bit-Museumsstücke. Das brutal schwere *Mega Man 1* haben wir bisher zwar nur für den 3DS getestet (dort hat es acht von zehn Punkten erhalten), Capcoms Eintrag in die Gaming-Geschichtsbücher gibt es aber auch für die Wii U. Oder interessiert ihr euch für *Game & Wario* auf Seite 44? Dort wartet ein Minispiel namens *Gamer* auf euch – inklusive einer drolligen Hommage an den NES-Klassiker *Balloon Fight*, den ihr ebenfalls in der Virtual Console kaufen könnt.

VC-Spielebibliothek: SNES

Das Super Nintendo Entertainment System – unter Spielern mit einem Faible für Retro-Games gilt dieser 16-Bit-Plastikgott bis heute als unerreicht. Im Moment ist das Wii-U-VC-Angebot zu SNES-Software zwar noch sehr klein, dafür hat Nintendo uns bisher aber auch fast nur gute bis her-

Ein Suchbild aus *Donkey Kong Jr.*: Hier haben wir zwei echte Gaming-Superstars versteckt, die bis heute zu Nintendos beliebtesten Spielfiguren gehören.

Ghosts'n Goblins gehört bis heute zu den schwierigsten Spielen, die sich jemals unter die hornhautgestählten Fingerspitzen dieses Redakteurs verirrt haben …

… da konnte selbst der echt knifflige Nachfolger *Super Ghouls'n Ghosts* nicht mithalten. Und das trotz einiger der brutalsten Doppelsprünge der 16-Bit-Geschichte!

vorragende Titel kredenzt. Das anspruchsvolle Rennspiel *F-Zero* konnten wir euch ja bereits vorstellen und mit einer Wertung von acht Punkten ausstatten. Ganz so gut dürften *Kirby's Dream Course* und *Kirby Super Star* wohl nicht abschneiden, trotzdem sind auch diese beiden Vertreter der 16-Bit-Ära ihr Geld wert! *Mario's Super Picross* richtet sich ausschließlich an Fans von Bild-Kreuzworträtseln, hat diesen aber auch eine Menge zu bieten. Und dann sind da natürlich noch *Super Metroid* und *Mega Man X*, die … tja … ihr habt ja gerade von diesen beiden Legenden aus Bits und Bytes auf diese Seite umgeblättert. Euch nicht in Endlosschleife dazu zu raten, *Super Metroid* zu kaufen, erfüllt schon fast den Tatbestand der unterlassenen Hilfeleistung. Dasselbe gilt für *Mega Man X*, sobald es auch in Europa aufschlägt.

Was bringt die Zukunft?

Ihr denkt, das war's schon? Mitnichten! Auf der Wii U hat sich die Virtual Console gerade erst geräuspert: Exakt 402 Titel umfasste unsere VC-Datenbank, als wir zum Ende der Wii-Ära aufgehört hatten, die Spiele zu zählen – und auf der Wii U könnten es dank der angekündigten Portierung von Game Boy Advance und Gamecube sogar noch deutlich mehr werden. Wir stellen euch unsere Wunschkandidaten für beide Systeme in den unteren Kästen näher vor. Nicht, dass wir das bräuchten, schließlich haben sich für dieses Jahr noch „Kleinigkeiten" wie *Donkey Kong* (NES), *Super Mario World* (SNES) und, zum ersten Mal in Europa überhaupt, *EarthBound* (SNES) angekündigt! Oder wie wäre es mit *Super Ghouls'n Ghosts*? Zwar ist dieser Vertreter der gruseligen

Das SNES hatte tolle Rennspiele zu bieten, die leider kaum jemand kennt. *F-Zero* ist auch heute noch ein Begriff, wohl seiner N64-/Gamecube-Nachfolger wegen.

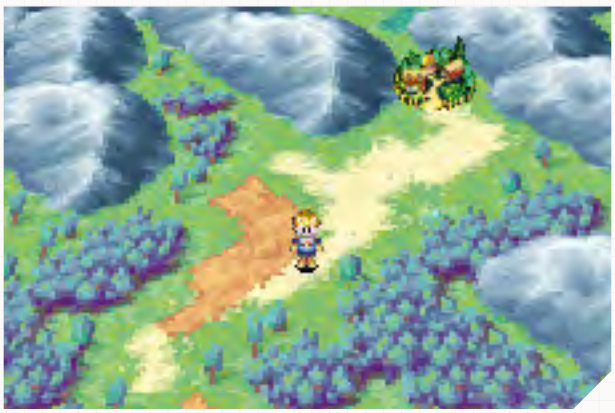
Action-Jump&Runs nicht ganz so bockschwer geraten wie sein Vorgänger *Ghosts'n Goblins*, der zeitgleich mit seinem jüngeren Bruder für die Wii-U-VC erschienen ist. Trotzdem dürfte *Super Ghouls'n Ghosts* Spieler ohne 8-Bit-Erfahrung am Genick packen wie ein drei Wochen altes Kätzchen und herzhaft über deren Versuch lachen, Arthurs mörderische Ausflüge ins Dämonenreich zu bewältigen. Und? Wollt ihr euch diese Frechheit etwa von einem Videospiel gefallen lassen? Wir jedenfalls nicht! In der nächsten N-ZONE sind beide *Ghouls* fällig!

Benjamin Kegel

VC-KANDIDATEN: GAME BOY ADVANCE

Vor fünf Jahren hat sich der Game Boy Advance in die wohlverdiente Rente verabschiedet – aber nicht, ohne uns vorher einige absolute Topspiele zu präsentieren.

Der Game Boy Advance war ein famoser kleiner Handheld mit einer Menge eigentlich perfekt zur VC passender Spiele. *Advance Wars 1* und *2,* zum Beispiel. Oder die exzellenten, GBA-exklusiven *Metroid*-Games *Metroid: Zero Mission* und *Metroid: Fusion* (mit den unheimlichsten Gegnern in der Seriengeschichte). *Golden Sun* oder *The Legend of Zelda: The Minish Cap* stehen ebenfalls weit oben auf der Must-have-Liste!



VC-KANDIDATEN: GAMECUBE

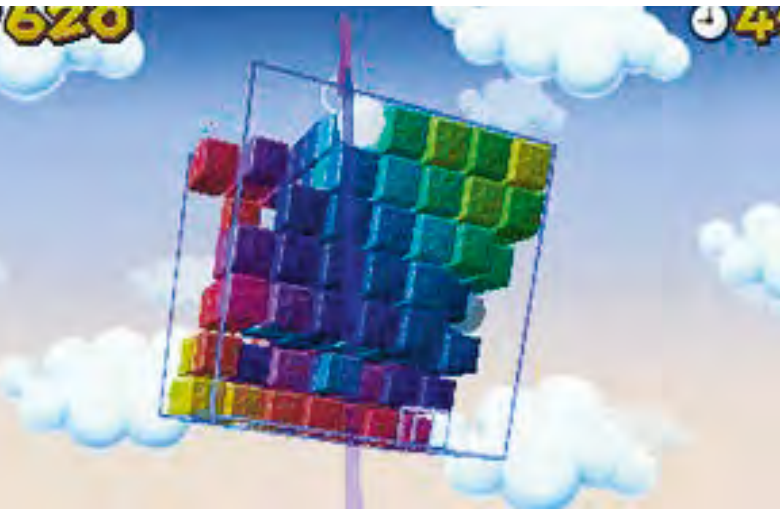
Wenn/Falls sich tatsächlich auch Gamecube-Spiele auf der Wii-U-VC einfinden sollten, müssen wir nicht lange über unsere Traumtitel nachdenken.

Natürlich möchten wir (trotz der sicher großen Download-Mengen) auch gerne Gamecube-Spiele auf der VC zocken! Das einzigartige Gruselabenteuer *Eternal Darkness* wäre ebenso Pflicht wie die *Metroid Prime*-Serie, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Super Mario Sunshine*, das technisch bis heute grandiose *Resident Evil*-Remake, *Prince of Persia: The Sands of Time* sowie die Exoten *Pikmin 2* und *Viewtiful Joe*!

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE

Unser Lieblingsklempner mal ganz anders: Als kleine Spielzeuge kurvt ihr durch über 180 verschiedene Rätsel-Levels.



In diesem Minispiel müsst ihr genau zielen, um alle Blöcke des Würfels abzuschießen.

Die Aufgabe im Spiel ist es, Mini-Roboter von verschiedenen Nintendo-Helden über ein in Plattformen unterteiltes Spielfeld zum Ziel zu führen. Zu Beginn steht euch nur der Mario-Marsch zur Verfügung, im Verlauf des Spiels kommen noch weitere Figuren dazu. In den Levels müssen herunterfallende Teile zur richtigen Zeit an die richtige Stelle gesetzt werden, um die laufende Blechbüchse Richtung Ausgang zu lenken. Dabei müsst ihr manchmal auch alte Plattformen sprengen und neue hinsetzen. Es gilt, möglichst alle drei Münzen aufzusammeln, um mehr Inhalte freizuspielen. Nach einigen absolvierten Kursen erhaltet ihr Zugang zum Rätselpalast. Hier habt ihr nur eine bestimmte Anzahl an Teilen zur Verfügung, mit denen ihr den Weg legt. Ein echtes Mini-Massenchaos, das zurecht ans klassische Lemmings erinnert. Plattformen müssen verschoben und rotiert werden, um mehrere Minis gleichzeitig ins Ziel zu bringen – und für echte Könner den Riesendschungel. Dort müsst ihr in einem riesigen Parcours möglichst alle Sterne sammeln und den Mini zum Ziel führen, bevor die Zeit abläuft. Braucht ihr mal eine Denkpause, könnt ihr euch auch mit abwechslungsreichen Minispielen unterhalten.

Stefanie Groß

Art: 3DSWare
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Nintendo
Termin: 09.Mai 2013
Preis: 9,99 Euro
WERTUNG 8

STARSHIP DAMREY

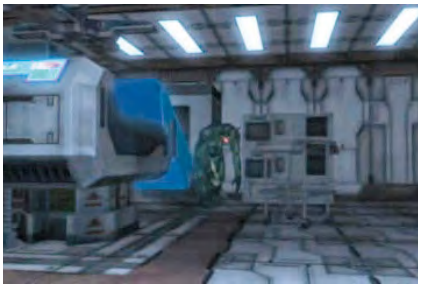
Allein an Bord eines dunklen Raumschiffes, ohne Erinnerung, zur Regungslosigkeit verdammt. Was kann da geschehen sein?

Dieses Spiel ist anders als das, was man normalerweise kennt. Der erste Satz, den man liest, lautet: „Dieses Spiel enthält keine Erklärungen oder Tutorials. Teil des Spielerlebnisses ist es, alles selbst herauszufinden." Der Protagonist erwacht im Inneren einer Raumschiff-Kältekapsel. Aufgrund des Kälteschlafs hat er seine Erinnerung verloren und weiß weder, wer er ist, noch was an Bord dieses Raumschiffes passiert ist. Denn dass etwas ganz schiefläuft, wird sofort klar: Ihr könnt euch nicht aus eurem metallenen Sarg befreien, sondern lediglich über ein Display im Inneren verschiedene Überwachungsroboter steuern. Mit diesen Robotern erkundet ihr das dunkle Raumschiff, auf der Suche nach Hinweisen auf irgendetwas, das euch weiterhilft. Schon nach kurzer Zeit findet euer Roboter die Leichen einiger Crewmitglieder – und die geisterhafte Erscheinung eines hämisch grinsenden Mädchens. So interessant das alles auch klingt, allzu lange währt das Vergnügen leider nicht, denn das Spiel ist nicht sehr umfangreich. Nach ungefähr drei bis vier Stunden habt ihr die Geheimnisse geklärt und der anfänglich vermutete Schwierigkeitsgrad bei den Rätseln wird auch nicht beibehalten. Die grafischen Möglichkeiten des 3DS werden bei Weitem nicht ausgereizt und die Soundkulisse besteht hauptsächlich aus den Rattergeräuschen des Roboters, nur ab und zu erschreckt euch ein lauter Knall unbekannten Ursprungs. Die einfache Aufmachung stört nicht unbedingt, da sie die unheimliche Atmosphäre auf dem Schiff nur unterstreicht. Freunde eines recht kurzweiligen Adventures und mit ausreichenden Englischkenntnissen werden hier auf ihre Kosten kommen.

Stefanie Groß

Art: 3DSWare
Genre: Text-Adventure
Entwickler: Level-5
Termin: 16. Mai 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 7

Die schwerste Aufgabe ist eigentlich, den Computer zum Laufen zu bringen.



Ständig denkt ihr, dass euch irgendetwas aus einer finsteren Ecke anspringt.

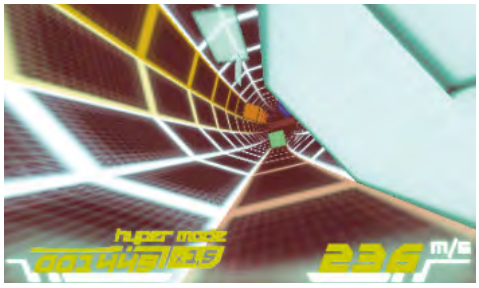
SPEEDX 3D HYPER EDITION

Ursprünglich als Android-App erschienen, jetzt seit Kurzem auch im Nintendo eShop erhältlich.

Jeder, der *F-Zero* kennt, kann sich in diesen Arcade-Racer hineinversetzen. In *SpeedX 3D Hyper Edition* manövriert ihr in First-Person-Sicht euer Fahrzeug durch einen Tunnel und versucht, entgegenkommenden Hindernissen auszuweichen. Ein Fahrzeug kann man sich dabei nicht aussuchen, und auch eine Stageauswahl scheint nicht integriert. So fühlt ihr euch wie in einigen Tunnelabschnitten bei *F-Zero X* für den GameCube. Während der Fahrt habt ihr die Möglichkeit, Power-ups zu sammeln, um euren Schutzschild aufzufüllen, einige Barrikaden im Levelabschnitt verschwinden oder eine Zeitlupe ablaufen zu lassen, um einfacher an den Hürden vorbeizukommen. In den Fokus rückt dabei ganz klar die Highscore-Jagd, da das Spiel keine anderen Spielmodi bietet. *SpeedX* macht vor allem Spaß wegen seiner flippigen Techno-Sounds und des Geschwindigkeitsgefühls, welches vermittelt wird. Langzeitmotivation bietet es leider nur denjenigen, die sich gern selbst fordern. **Jermaine Walker**

Art: 3DS eShop
Genre: Arcade
Entwickler: Gamelion Studios
Termin: 30. Mai 2013
Preis: 1,99 Euro
WERTUNG 7

Manche Hindernisse sind extrem schwer zu umgehen. Da kommt eine Warnung gerade recht. Unverhofft kommt oft.



Dass man bei so einer hohen Geschwindigkeit wie hier nicht auf die Bremse tritt, hat einen einfachen Grund: Es gibt keine!

THE DENPA MEN 2: BTW

Nachdem das etwas ungewöhnliche Rollenspiel auch in Europa erfolgreich ankam, liefert uns Entwickler Genius Sonority nun den zweiten Teil!

In *The Denpa Men 2: Beyond the Waves* geht es um die kleinen, niedlichen Denpa, die in den uns verborgenen Radio-Wellen leben. Richtig! In den Wellen, die überall um uns herum unsichtbar durch die Gegend fliegen. Mittels 3DS-Kamera werden die kleinen Racker sichtbar gemacht und können so auch gefangen werden, damit sie auch fortan unterstützen. Ihr steuert bis zu fünf Denpa in einem Rollenspiel, welches die klassischen Elemente aufweist. Ihr sammelt Items, die ihr braucht, um etwaige Quests zu lösen, züchtet Blumen im *Harvest Moon*-Style oder geht fischen, wie man es aus *Zelda* kennt. Abseits dieser Aufgaben habt ihr natürlich auch die Pflicht, eure Denpas durch Erfahrungspunkte im Level steigen zu lassen. Dies geschieht eben durch die Erfüllung verschiedener Aufgaben oder durch das Beseitigen von Monstern in rundenbasierten Kämpfen. Anders als im ersten Teil habt ihr nun jedoch die Chance, euren kleinen Protagonisten einen neuen Look zu verpassen. Ebenfalls sehr gut ist die Möglichkeit, mit euren trainierten Denpa Men online gegen andere Denpa-Besitzer zu kämpfen. *Beyond the Waves* ist ein netter Zeitvertreib, den man Genre-Fans empfehlen kann. Wer weniger auf Details und super Grafik scharf ist, sondern eher auf Spielumfang steht, kann sich's angesichts des niedrigen Preises auch gern mal ansehen. **Jermaine Walker**

In Reih und Glied laufen die kleinen Denpas über den Bildschirm.

Bevor ihr etwas anbauen könnt, müsst ihr das Feld jäten und harken.

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Genius Sonority
Termin: 30. Mai 2013
Preis: 9,99 Euro
WERTUNG 7

Kurz erinnert

TETRIS

Im restlichen Teil der Welt als *Tetris Axis* bekannt, heißt der hier ursprünglich im Oktober 2011 erschienene Titel einfach nur *Tetris*, genau wie das Ur-Spiel aus den 80ern. Mit über 20 Modi bietet *Tetris* auf den ersten Blick erstaunlich viele Modi, ein paar davon überzeugen auf Dauer jedoch nicht wirklich oder ähneln sich untereinander zu sehr. Bombliss sticht, um mal ein positives Beispiel zu nennen, besonders hervor. Hier kann eine Reihe nur dann aufgelöst werden, wenn eine Bombe drin verpackt ist. Steht euch der Sinn danach, *Tetris* wirklich in euer Zimmer zu lassen, überzeugen euch eventuell die Augmented-Reality-Modi. Die Königsklasse ist aber der klassische Modus: So viele Punkte wie möglich machen und online hochladen. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 30. Mai 2013 • **Preis:** 9,99 Euro
WERTUNG 8

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

Seit sich die *Zelda*-Serie mit *Ocarina of Time* von der klassischen Vogel-Perspektive verabschiedet hat, bekommt ihr diese Art Spielvergnügen nur noch bei den Handheld-Versionen serviert. Zwei echte Klassiker, die ihrerzeit auf dem Game Boy erschienen sind, kommen nun für den jüngeren 3DS-Bruder. Der größte Unterschied zum direkten Gegenstück *Oracle of Ages* ist die Fokussierung auf das Bekämpfen von Gegnern. *Seasons* ist weitaus linearer und hinsichtlich der Rätsel auch leichter, setzt euch dafür allerdings schon frühzeitig starke Gegner vor die Nase. Ein Glück, dass abseits der Arena immer noch genügend Abwechslung geboten wird, damit das Spiel keine monotonen Züge annimmt. Keine echte Granate wie *Link's Awakening*, für kampffreudige bleibt *Oracle of Seasons* aber eine nette Alternative. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Adventure • **Termin:** 30. Mai 2013 • **Preis:** 5,99 Euro
WERTUNG 8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community ...
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Animal Crossing* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten – selbstverständlich kostenfrei! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine kompetente Community. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit den beiden Themen Running Gags und Geheim-Levels in Videospielen! **Uwe Hönig**

SPIELEENTWICKLER UND IHR SCHRÄGER HUMOR

Amüsante Anspielungen und Running Gags verbergen sich in zahllosen Games.

Humorvolle Details und kleine Anspielungen sorgen in vielen Videospielen für eine dichtere Atmosphäre und größere Verbundenheit. Man findet sie oftmals versteckt am Wegesrand, sodass nicht jeder unbedingt direkt darüber stolpert. Dafür bleiben sie den Spielern umso länger im Gedächtnis. Besonders aktuelle Themen der Popkultur werden gerne von Spieleentwicklern aufgegriffen. Dabei kann es sich um beliebte Fernsehserien oder allgemeine Trends handeln. Auch sogenannte Internet-Memes (Bilder oder Videos, die innerhalb der Online-Community Kultstatus erreicht haben) finden gerne mal ihren Weg in Videospiele. Eines der wohl berühmteste Soundklischees ist der Wilhelmsschrei. Dabei handelt es sich um einen menschlichen Schrei aus einer kommerziellen Klangbibliothek, der in zahlreichen Filmen verwendet wurde. Das erste Mal kam er im Jahre 1951 im Film *Die Teufelsbrigade* vor. Seinen Kultstatus verdankt der Wilhelmsschrei aber den *Star Wars*-Filmen. Von da an entwickelte er sich zum Insider-Gag der Sound-Designer und wurde auch in Videospielen eingesetzt. Im Special von Anne Neukirchner (Online-Redaktion) erfahrt ihr, welche Running Gags es sonst noch so in die Welt der Spiele geschafft haben.

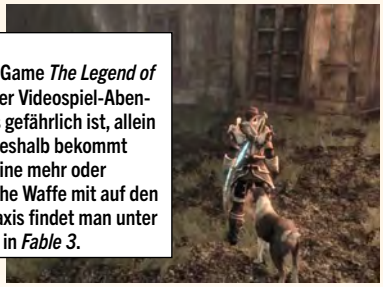
DEAD SPACE 3
„Ich habe ein schlechtes Gefühl bei der Sache!" – Der Satz entwickelte sich innerhalb der *Star Wars*-Filme zum Running Gag und machte von dort aus den Sprung in die Videospielwelt. In praktisch jedem zweiten Game ist dieses Zitat irgendwo versteckt.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
Pac-Man ist einer der Klassiker, die die Videospielwelt geprägt haben. Kein Wunder also, dass sich über die Jahre hinweg Anspielungen zum gelben Fress-Klecks in unzähligen Games wiederfinden, wie hier in *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

ASSASSIN'S CREED 2
Einen waschechten Wilhelmsschrei gibt es in jedem *Assassin's Creed*-Spiel zu hören. Ein besonders nettes akustisches Beispiel bekommt ihr in Verbindung mit dem Kraken-Easter-Egg in *Assassin's Creed 2* geliefert.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Der Dopefish ist ein großer, grüner Fisch mit Hasenzähnen, der erstmals 1991 im Computerspiel *Commander Keen Episode 4* auftauchte. Seitdem findet sich die angeblich zweitdümmste Kreatur des Universums in vielen Spielen wie etwa *Deus Ex: Human Revolution* wieder.

FALLOUT: NEW VEGAS
Ähnlich wie die *Star Wars*-Franchise bildet auch *Indiana Jones* die Grundlage für eine Vielzahl an Easter-Eggs und Anspielungen. In *Fallout: New Vegas* warten beispielsweise die Überreste des berühmten Abenteurers in einer Holzkiste auf eifrige Entdecker.



FABLE 3
Seit dem NES-Game *The Legend of Zelda* weiß jeder Videospiel-Abenteurer, dass es gefährlich ist, allein loszuziehen. Deshalb bekommt man sehr oft eine mehr oder minder nützliche Waffe mit auf den Weg. Diese Praxis findet man unter anderem auch in *Fable 3*.

GEHEIM-LEVELS IN VIDEOSPIELEN

In zahllosen Videospielen lassen sich versteckte Levelabschnitte aufspüren!

Neben den üblichen Anspielungen auf andere Spiele, Filme oder Themen der Popkultur finden wir in Videospielen häufig Easter-Eggs, die in allen Formen und Farben existieren, oder gar einen versteckten Levelabschnitt, bei dem die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Genau wie die Easter-Eggs sind die versteckten Bonuslevels natürlich in der Regel gut verborgen und leicht zu übersehen. Manchmal müsst ihr auch besondere Vorgaben erfüllen, um sie zu Gesicht zu bekommen. Zu einfach machen wollen die Entwickler es euch schließlich nicht.Während ihr in *Call of Duty 4: Modern Warfare* lediglich den Abspann über den Bildschirm laufen lassen müsst, was für viele *Call of Duty*-Spieler schon eine echte Geduldsprobe darstellt, ist es in *Diablo 2* hingegen nötig, verschiedene Objekte zu kombinieren, um ein Portal zu öffnen. Durch dieses gelangt ihr in den berühmt-berüchtigten Kuh-Level, in dem ihr euch gegen eine Horde bewaffneter Kühe wehren müsst, die euch nach dem Leben trachten.

STREET FIGHTER 2
Ihr wollt zur Abwechslung mal ein paar teure Karren demolieren? Im Bonuslevel von *Street Fighter 2* könnt ihr diverse Luxusschlitten mit Händen und Füßen zu Metallschrott verarbeiten.

DIABLO 2
Den versteckten Kuh-Level erreicht ihr nur, wenn ihr Baal getötet habt und durch die Verbindung verschiedener Gegenstände ein Portal im ersten Akt öffnet. Dann landet ihr an einem merkwürdigen Ort mit blutrünstigen Kühen, die euch nach dem Leben trachten.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Wenn ihr den Endboss besiegt und dabei bestimmte Vorgaben erfüllt, wird das gesamte Spiel um eine enorme Spielzeit verlängert. Das zuvor erkundete Schloss ist nun invertiert. Neue Gegner, Bosse und Farbschemata der invertierten Spielwelt sollen euch zu einem erneuten Durchgang animieren.

EARTHWORM JIM 2
Der „Totally Forked"-Bonuslevel ist nur bedingt abgedrehter als der Rest des Spiels. Über Speckstreifen und Pancakes hüpft ihr über einen Grill.

RAYMAN ORIGINS
Im Bonuslevel Land of the Livid Dead müsst ihr euch gegen untote Grannys und andere skurrile Gegner wehren, bevor ihr Big Mama in einem Endkampf gegenübersteht.

RESIDENT EVIL 4
Der Schießstand ist die perfekte Gelegenheit, ein wenig Frust abzubauen, der sich auf euren Schützling angestaut hat. Ihr dürft nämlich auf Ashley-Pappfiguren schießen. Als Belohnung winken verschiedene Sammelfiguren, die ihr euch anschließend in Nahaufnahme ansehen könnt.

Bubsy in Claws Encounters of the Furry Kind stellte den Auftakt einer glücklosen, kurzlebigen Jump&Run-Serie dar. 1999 kam für Accolade das finanzielle Aus.

Waren die 2D-Ableger immer noch spielbar, fiel der erste und einzige 3D-Teil für die PlayStation auf ganzer Linie durch. Absolut kein Vergleich mit *Mario 64*!

BUBSY

PIXEL PANNE

Wo Erfolg vorkommt, sind Nachahmer garantiert. Einige davon haben Bestand, andere verschwinden wieder schnell.

Andere Ära, andere Regeln: So wie heute Ego-Shooter und Action-Adventures das vorherrschende Genre sind, gehörte dieses Privileg vor zwei Dekaden noch den Jump & Runs. Genügend erfolgreiche Vertreter zum Orientieren waren mit *Mario* oder *Sonic* ja vorhanden. Der amerikanische Entwickler Accolade nahm – wie so manch andere Firmen – Nintendo und Sega besonders aggressiv ins Visier und versuchte, mit seinem eigenen Maskottchen Bubsy der Genre-Elite Konkurrenz zu machen. Die Katze mit dem weißen T-Shirt gab sich besonders viel Mühe dabei, den blauen Igel von Sega zu kopieren. Das ganze Design des Spiels verleitete einen immer dazu, temporeich und mit hohen Sprüngen durch die Levels zu rasen. Aufgrund schlimmer Trefferboxen, dezenter Übersichtsprobleme und einer unpräzisen Steuerung ging das leider regelmäßig in die Hose. Zwei nur sehr mäßig verbesserte Fortsetzungen und ein abschließender, katastrophal schlechter 3D-Teil auf der Playstation besiegelten dann schnell das Schicksal der unsympathischen Katze. *Bubsy* war übrigens nicht die einzige Serie, die das hehre Ziel verfolgte, sich als neue Jump&Run-Referenz zu etablieren. Weitere Beispiele gibt es mit Titeln wie *Plok* oder *Aero the Acro-Bat* zuhauf, welche ebenso wie *Bubsy* im Sumpf des Unterdurchschnitts versunken sind.

Marco Cabibbo

Abgesehen von den Videospielen war Bubsy auch in einer Cartoon-Pilotfolge zu sehen, doch aufgrund schlechter Kritiken wurde daraus nie eine ganze Serie.

Bubsy II ließ euch von Anfang an die Wahl, welche Welt ihr zuerst durchstreifen wollt. Ein kleiner Pluspunkt, der immerhin ein wenig Abwechslung brachte.

TOPS & FLOPS

Damals wie heute gab es eine Vielzahl an Lizenzspielen zu diversen Cartoon-Serien. Welche taugen was, welche nicht?

DUCK TALES

In den ersten Jahren war Capcom noch nicht der große, weltweit gefeierte Entwickler, wie er es heute ist. Zu Beginn hielten sich die Japaner mit Erfolgstiteln wie *Mega Man* und diversen Arcade-Spielen über Wasser. Zudem hatten sie ein glückliches Händchen für Lizenzspiele mit Disney-Thematik, die damals mit zu den besten Jump & Runs für NES Game Boy gehörten. *Duck Tales* machte hier keine Ausnahme. Auch wenn der Umfang mit nur fünf Levels etwas gering war, lockte die Jagd nach Diamanten und versteckten Schätzen einen immer wieder vor das Gerät. Das Spiel blieb nicht nur wegen des tollen Soundtracks wohl so vielen Leuten in positiver Erinnerung, dass Capcom sich dazu entschied, für diesen Sommer ein Remake auf den Markt zu bringen.

DIE SCHLÜMPFE

Vor langer, langer Zeit gab es einen tiefen, finsteren Wald, in dem winzige Geschöpfe lebten, gut versteckt in einem kleinen Pilzdorf: die Schlümpfe. In Hinsicht auf das gleichnamige Spiel für das Super Nintendo wünschte man sich sehr schnell, dass die blauen Gesellen für immer dort geblieben wären. Dafür, dass der Titel definitiv an jüngere Spieler gerichtet war, entpuppte sich der Schwierigkeitsgrad als viel zu hoch. Daran war vor allem das ungenaue, schwammige Lauf- und Sprungverhalten schuld, das es dem namenlosen 08/15-Schlumpf fast unmöglich machte, die teils unfairen Geschicklichkeitspassagen zu passieren. Immerhin gab es eine Passwortfunktion, wenngleich diese nicht viel an der mageren Qualität des Spiels ändern konnte.

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER BUSTS LOOSE!

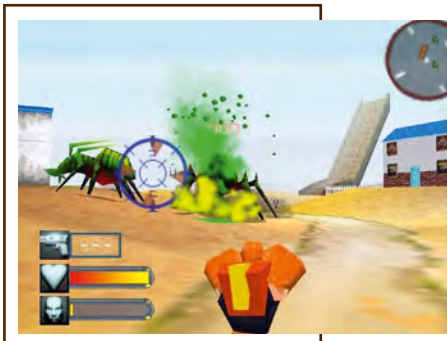
Vom blauen Gnom zum blauen Hasen: Mit *Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose!* bewies auch Konami, dass es das Zeug dazu hat, mit einer ihm anvertrauten Lizenz etwas Spielbares auf die Beine zu stellen. Die Grundpfeiler des Spiels waren auf einem soliden Fundament aus schöner Grafik, guten Settings und leichter Steuerung aufgebaut. Außerdem konnte Buster mit einem Dash zum schnellen Sprint ansetzen, ohne den es an vielen Stellen nicht weiterging, entweder steile Wände hoch oder dank Supersprung über weite Abgründe hinweg. Und im Gegensatz zu *Bart's Nightmare* überzeugten hier auch die Minispiele, die es nach jedem Level gab.

CHIP'N DALE RESCUE RANGERS

Gute Koop-Spiele gibt es nicht erst seit *Halo*. Mit einer der besten frühen Vertreter dieser Art von Multiplayer ist die Versoftung von *Chip'n Dale*, im deutschsprachigen Bereich eher bekannt als *Chip und Chap*, die Ritter des Rechts. Mit- und gegeneinander spielen standen hier immer sehr nahe beieinander. Die Jagd nach Blumen und Sternen, die Extraleben versprachen, war schnell vergessen, wenn es mal ernst wurde. Dann konnte ein Spieler seinen Kumpel/die kleine Schwester aufheben und sicher durch den Levels tragen. Gerade im Kanal-Level ein hilfreiches Feature. Und kam einem der Spielpartner mal blöd, war der nächste Abgrund sicher nicht weit. Schadenfreude und Kooperation in simpler Perfektion.

THE SIMPSONS – BART'S NIGHTMARE

Als *Die Simpsons* hierzulande noch in den Kinderschuhen steckten (1991 lief die Serie noch im ZDF), rollte in den USA bereits die Simpsons-Merchandise-Welle, zu der Videospiele selbstverständlich nicht fehlen durften. Leider sind viele der Games nur hastig zusammenprogrammierten Schnellschusse. In *Bart's Nightmare* musstet ihr in seinem Traum auf der Straße liegende Hausaufgabenblätter einsammeln, die euch in andere Levels teleportierten. Die waren mit teils lustigen Anspielungen auf Godzilla oder Indiana Jones recht amüsant, kamen aber nicht über den Staus von öden Minispielen hinaus. Ein spielerischer Albtraum, aus dem man nur zu gerne wieder erwacht ist.



Das erste Mal trefft ihr die Käfer im Jahr 1916 im schönen Griechenland.

BODY HARVEST

Action **Holt das Insektenspray!**

Lange bevor Rockstar North mit dem dritten Teil seiner *GTA*-Serie richtig durchstartete, war der schottische Entwickler noch unter dem Namen DMA Design bekannt. Das 1998 erschienene *Body Harvest* kann im Nachhinein als eine Art Testexperiment angesehen werden. Genau wie *Grand Theft Auto* konntet ihr euch hier in einer fast völlig offenen Spielwelt bewegen, Fahr- und Flugzeuge bemannen und eine Vielzahl von Schusswaffen einsetzen. Deren Gebrauch war unverzichtbar, denn außerirdische Rieseninsekten tauchten regelmäßig in verschiedenen Gebieten wie Griechenland oder Sibirien auf. Kollateralschäden mussten dabei vermieden werden: Starb ein zu großer Anteil der Zivilbevölkerung, blieb nur das Laden eines spärlichen Checkpoints übrig.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Es ist Ewigkeiten her, seit ich *Body Harvest* das letzte Mal gezockt habe. Wenn mich nicht alles täuscht, war das sogar zu dem Zeitpunkt, als das Game neu herauskam. Besonders angetan hatten es mir die unterschiedlichen Fahrzeuge. Sobald man mal in einem flugtauglichen Gerät Platz nehmen konnte, ging die Post ab. Zwar ist der Titel nicht wirklich gut gealtert (gerade der für das N64 typische Nebel in der Ferne ist hier unheimlich omnipräsent), aber eine Zeitreise ist *Body Harvest* definitiv wert.

Mit solch seltenen Fahrzeugen machte die Käferjagd noch mehr Spaß.

HARTE ZEITEN FÜR ENTWICKLER-LEGENDEN

Legenden leben. Und manchmal sterben sie auch. Lest über große Namen, die scheitern, über neue Ideen und alte Probleme eurer liebsten Videospielserien.

Es war leider kein verspäteter Aprilscherz, sondern eher ein Stich ins Herz jedes Videospielfans. Am 3. April 2013 schloss Disney ganz offiziell das Entwicklerstudio Lucas Arts und setzte einen Großteil der Belegschaft auf die Straße. Ein Schock für die Branchen und auch für die Spieler selbst. Denn mit Lucas Arts verbinden viele ihre ersten Gehversuche auf C64, Amiga und PC. Es stand für die goldenen Zeiten des Adventure-Genres: *Zak McKracken and the Alien Mind Benders*, *The Secret of Monkey Island*, *Indiana Jones*, *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle*. Genauso erinnern sich Spieler gerne an *Rebel Aussault*, *TIE Fighter* oder *Jedi Knight* zurück. Titel, die die Marke Star Wars mit neuen Ideen bereicherten und den Spieler zu einem Teil des Universums von George Lucas und Steven Spielberg werden ließen. All diese Erinnerungen verblassen nun im Angesicht der Pleite von Lucas Arts.

Diese Geschichte macht deutlich, dass auch die Spielebranche eben nur ein Geschäft ist. Gerade in der heutigen Zeit geht es in erster Linie um Profit und Verkäufe. Da zählt ein großer Name nicht mehr viel, solange nicht ausreichend Geld in die Kassen fließt. Denn sind wir mal ehrlich: Lucas Arts hat in den vergangenen Jahren nicht mehr viel gerissen. Hier ein *Star Wars: Force Unleashed 2*, dort eine Neuauflage von *The Secret of Monkey Island*. Dennoch zeigt das Beispiel Lucas Arts, dass die Zeiten schwer und selbst Legenden nicht vor dem Pleitegeier sicher sind.

Die fetten Jahre sind vorbei

Aber Lucas Arts sind nicht die Einzigen, die in letzter Zeit unter die Räder gekommen sind. Zu Beginn des Jahres rüttelte die Insolvenz von THQ die Branche kräftig wach. Trotz guter und erfolgreicher Titel wie *Saint's Row: The Third* oder *WWE 13* musste der Spielevertrieb die Segel streichen. Grund dafür waren falsche Geschäftsentscheidungen. Allen voran die Umsetzung des Zeichen-Tablets *uDraw* für die Xbox 360 und Playstation 3. Das Spielzeug riss ein gewaltiges Loch von rund 33

Unser Experte Josef Fares entwickelt derzeit das Abenteuerspiel Brothers – A Tale of Two Sons, das nach der Fertigstellung zum Download erhältlich sein wird.

Erst ging der Spielepublisher THQ pleite, dann wurden die Assets der verbliebenen Titel versteigert und *Metro: Last Light* ging so an Deep Silver.

Sid Meier's Civilization erschien bereits im Jahre 1991. Der fünfte Ableger der Erfolgsreihe wird inzwischen von Firaxis gut betreut.

Der Rollenspielklassiker *Ultima VIII: Pagan* kam 1994 durch Origin Systems unter der Entwicklerlegende Richard Garriott heraus.

Rebel Assault von Lucas Arts galt als wahre Killer-App und lieferte für viele Spieler auch den Kaufgrund für ein damals noch sündhaft teures CD-ROM-Laufwerk.

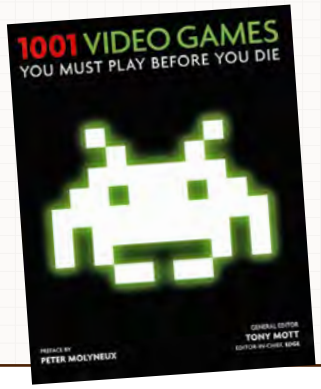
Valves Action-Klassiker *Half-Life* legte mit seinen vielen geskripteten Ereignissen den Grundstein für moderne Ego-Shooter.

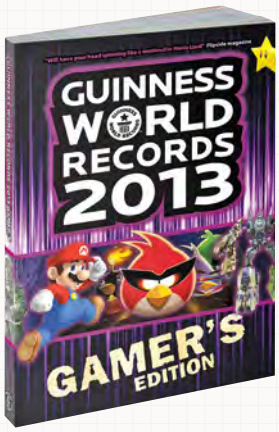
Millionen US-Dollar in die THQ-Portokasse. Das Ende vom Lied: Im Februar wurden die Assets von THQ versteigert. *Metro: Last Light* von 4A Games und *Saint's Row 4* gingen beispielsweise an Deep Silver, das plötzlich vom kleinen Publisher um die Ecke zum ernst zu nehmenden Platzhirsch aufstieg. THQ (kurz für Toy Head Quarters) war immerhin auch schon seit 1989 im Geschäft und hatte mit Spielen wie *Darksiders* einige hochkarätige Titel im Portfolio. Umso trauriger und schmuckloser war der Abschied. Viele Mitarbeiter erhielten ihre Kündigung per E-Mail. Huw Beynon, der Pressesprecher des Entwicklerstuios 4A Games, erklärt: „Es ist kurios. Letzte Woche habe ich noch für THQ gearbeitet. Heute für Deep Silver. Die letzten Monate waren alles andere als leicht." Sein Kollege Jim Boone von Volition zeigt sich dagegen etwas lockerer: „Die Abläufe haben sich nicht geändert. Letztlich sind es nur Namen auf Verträgen. Aber die Zeit während der Auktionen war anstrengend. Wir warteten immer wieder auf Updates, aber die Versteigerung zog sich über mehrere Tage."

Ein ganz ähnliches Hoffen und Bangen spielt sich derzeit bei Atari ab. Die Erfinder von legendären Konsolen und Spielen wie *Pong* befinden sich nach der Insolvenzanmeldung im Januar 2013 gerade in einer Umstrukturierungsphase. Die Marschroute soll weg von handelsüblichen PC- und Konsolenspielen hin zu den mobilen Plattformen gehen. Für Psygnosis, die Entwickler von Klassikern wie *WipEout*, gibt es dagegen keinen

ZUM NACHLESEN

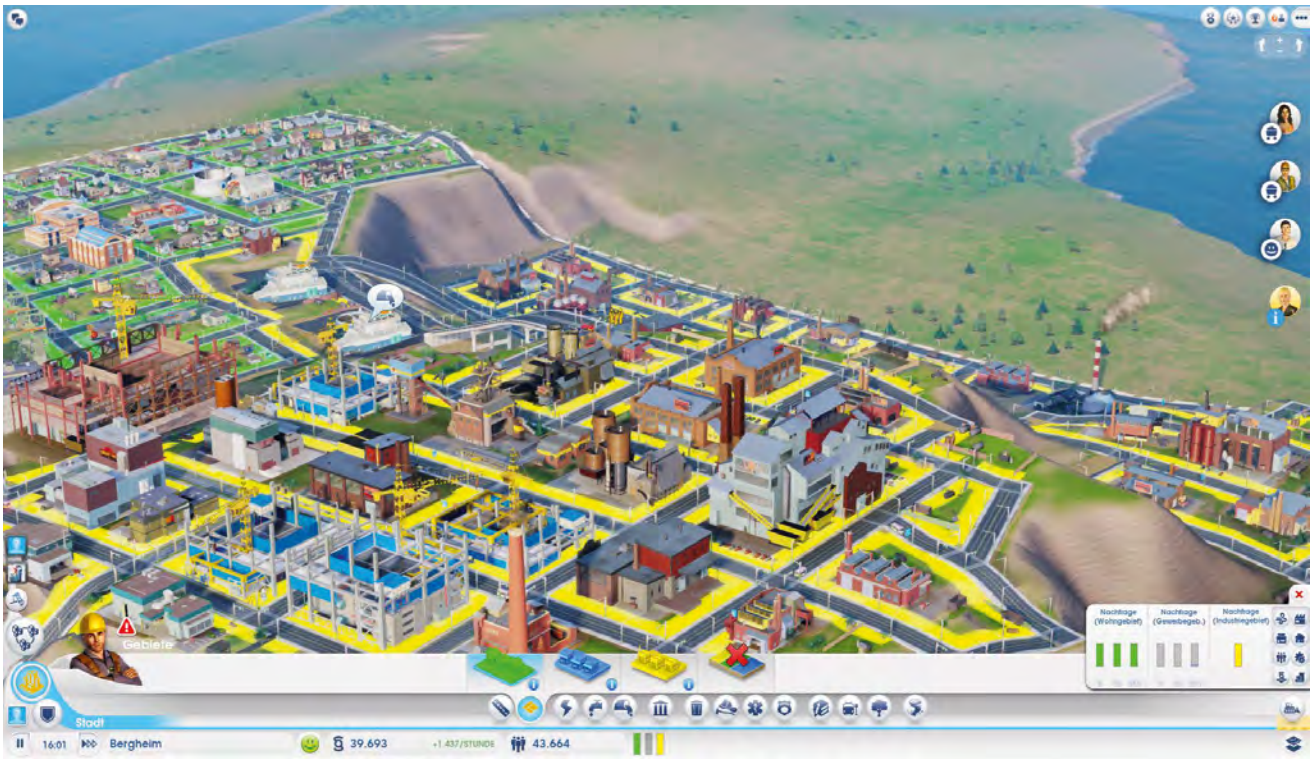
1001 Video-Games You Must Play before you die
Empfehlenswert, weil … es ein herrlich persönlicher Ritt durch über 40 Jahre Computer- und Videospielgeschichte ist. Wer bei Titeln wie *Space Invaders*, *Ape Escape* oder *Dragon Quest* keine feuchten Augen bekommt, hat in der Retro-Ecke noch einiges nachzuholen.





Guiness World Records 2013 Gamer's Edition
Empfehlenswert, weil … es eine Ansammlung kurioser Fakten zum Thema Videospiele darstellt. Hier sammelt ihr nützliches Halbwissen, um eure Freunde beim nächsten Plausch zu beeindrucken.

Das WASD-Magazin
Empfehlenswert, weil … das Essaymagazin in seinen zwei bislang veröffentlichten Bänden emotional und gleichermaßen anspruchsvoll über Themen und Videospiele berichtet. Frei von der üblichen Review, dafür mit neuen Ideen und Denkanstößen.



***Sim City* verkaufte sich zwar blendend, aber häufige Serverprobleme und unschöne Programmfehler verdarben vielen Spielern der Aufbau-Sim den Spaß.**

Plan B. Das 1993 von Sony gekaufte Studio wurde Ende 2012 geschlossen. Schade!

Der Wunsch nach Altem

Trotz aller Enttäuschungen herrscht immer noch ungeteilte Euphorie über die Vergangenheit der Computer- und Videospiele. Es gibt kaum jemanden, der sich nicht auf Anhieb in *Tetris*, *Space Invaders* oder *Donkey Kong* verliebt, sobald diese Spiele irgendwo über den Bildschirm flimmern. Über die aktuell kursierende Retro-Welle haben wir ja bereits in der vergangenen Ausgabe ausführlich berichtet, von Retro-Börsen über Podcasts bis hin zu Vereinen und Veranstaltungen. Josef Fares, Regisseur und Schöpfer des Download-Spiels *Brothers – A Tale of Two Sons*, beschreibt seine Passion für Videospiele: „Ich glaube, mein erstes Videospiel war *Pong*. Ich stamme aus dem Libanon und hatte so ziemlich jede Konsole, die auf dem Markt war. Meine Liebe und Inspiration zu Videospielen verdanke ich aber den Rollenspielen der 16-Bit-Ära. Den *Soul Blazers*, den *Chrono Triggers*, *Zelda: A Link to the Past*. Daraus nehme ich auch Ideen für *Brothers*." Die heutigen Hardcore-Gamer sind laut Josef sehr verwöhnt. Haben wir früher über die Ankündigung eines *Killzone* gejubelt, stellt sich mittlerweile nach den ersten Bildern von *Killzone 4: Shadow Fall* für die Playstation 4 eine Art „Scheißegal-Mentalität" ein.

Es geht darum, etwas Neues zu erschaffen, eine gewisse Frische zurückzubringen. Eine Unbeschwertheit, die vielen Entwicklern und auch Spielern abhanden gekommen ist. „Vielleicht bin ich innerlich schon versteinert. Aber das letzte Spiel, das mich wirklich bewegt und berührt hat, war *Mario Galaxy 2*. Es hatte so einen tollen Retro-Stil an sich, war dabei aber trotzdem modern", erklärt Josef Fares, der als Regisseur unter anderem Filme wie *Jalla! Jalla!* oder *Kops* umsetzte. Für ihn geht es bei Emotionalität in Spielen nicht unbedingt nur um Tränen. Es kann auch Freude oder einfach nur Spaß sein. Genau diese Art der Empfindungen fehlt heute bei vielen Videospielen. Josef führt die Gründe dafür an: „Wenn ich an meine Kindheit zurückdenke, da war alles neu und frisch. Jedes Konzept. Jede Idee. Heute wiederholen sich die Spiele und wenige Publisher gehen Risiken ein, weil sie Angst haben, damit auf die Nase zu

***The Legend of Zelda: A Link from the Past* wird in diesem Jahr für den 3DS neu aufgelegt – die Story soll nach der des Klassikers angesiedelt sein.**

Peter Molyneux, Schöpfer des Klassikers *Populous*, hat ein Faible für Göttersimulationen. Hier ein Screenshot aus *Black & White* aus dem Jahr 2001.

fallen. Ich hoffe, das ändert sich in Zukunft."

Ideen, die nie ausgehen

Aber bedeutet dieser Durst nach Innovationen nun gleichzeitig, das Bekannte und Bewährte vollends über Bord zu werfen? Natürlich nicht. Denn nicht immer ist die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels gleichzeitig ein mieser Abklatsch. Häufig ist der zweite Teil einer Serie sogar besser, weil die Entwickler Zeit hatten, Schwächen auszubügeln und Stärken noch weiter zu forcieren. Glaubt ihr nicht? Ist aber so. *Uncharted: Drakes Schicksal* (2007) war bereits ein sehr gutes Actionspiel mit seinerzeit herausragender Inszenierung. Der Nachfolger *Uncharted 2: Among Thieves* gilt aber bis heute als der beste Titel der Serie, da er weniger Längen aufwies und besonders in Sachen Grafik und Präsentation neue Maßstäbe setzte. Gleiches gilt für das Knobelspiel *Portal*. Auch hier haben die Kollegen von Valve noch einmal ihr Konzept erweitert und neben den namensgebenden Teleporter-Kanonen auch Flüssigkeiten in das Spiel eingebaut. Naughty Dogs Chefdesigner Richard Lemarchand verglich gut gemachte Nachfolger mit den Werken Alfred Hitchcocks. Diese ähneln sich in ihrer Konzeption auch stark, werden aber mit jedem Mal spannender und besser.

Dennoch gibt es immer wieder Ideen und Elemente, die Videospiele für Generationen verändern. Im Zuge der *Matrix*-Filme brachte beispielsweise *Max Payne* 2001 die Bullet-Time, also Zeitlupen-Effekte, in das Action-Genre. Diese finden sich bis heute in Spielen dieser Art wieder. Zuletzt gesehen in *Call of Juarez: Gunslinger*. Auch Sprachsteuerung, wie man sie heute von Kinect und Move kennt, ist eigentlich ein alter Hut. Bereits in der Lebenssimulation *Seaman* (1999) für die Sega Dreamcast erteilt ihr eurem Fisch Kommandos mit einem mitgelieferten Mikrofon und richtet ihn ab. Auf der militärischen Seite ging es dann erst in den *SOCOM*-Titeln ab 2002 zur Sache. Hier kommandiert ihr eure Kameraden direkt über das Schlachtfeld oder gebt Feuerbefehle. Besagtes *Rebel Assault* (1993) von Lucas Arts zeigte, wie ein interaktiver Spielfilm aussehen kann. Trotz wackeliger Steuerung und aus heutiger Sicht lächerlicher Grafik war das Actionspiel seinerzeit der Hauptgrund, sich überhaupt ein sündhaft teures CD-Laufwerk für seinen PC zu kaufen. Im Sportspielgenre führte *Fight Night 2004* die Steuerung mithilfe der Analog-Sticks ein. Damals steuerte man die Fäuste der Boxen mit den Mini-Knüppeln. In den Folgejahren wurde diese Art des Handlings auch auf Sportarten wie Golf und Fußball übertragen. Wenn wir gerade von ganz großen Treffern sprechen, darf natürlich auch *Half-Life* nicht fehlen. Mit seinen in Spielgrafik gehaltenen Skript-Events, also plötzlich eintretenden Ereignissen, revolutionierte es die Erzählstruktur des Ego-Shooter-Genres und gilt bis heute als wegweisend. Letztlich haben Spiele wie *Medal of Honor* oder *Call of Duty: Modern Warfare* diese Grundidee nun auf die Spitze getrieben und mit einer ordentlichen Ladung Hollywood gewürzt.

Ein Revival als Download

Trotzdem haben es selbst bekannte Marken in der heutigen Zeit schwer. Die Städtebausimulation *Sim City* beispielsweise wurde von EA Maxis und Publisher Electronic Arts mit Online-Zwang und Server-Problemen formschön an die Wand gefahren. Electronic Arts sah sich gezwungen, seine Käufer mit Gratis-Spielen aus dem Origin Store zu ködern, um die Wogen wieder zu glätten. *Sim City* verkaufte sich trotz dieses Desasters ausgesprochen gut und sorgte sogar für steigende Aktienkurse im Hause EA. Trotzdem scheint die Marke *Sim City* vorerst ausgebrannt zu sein. *Medal of Honor: Warfighter* erhielt nur durchschnittliche Wertungen und infolge der mäßigen Verkäufe legte Electronic Arts die Marke vorerst auf Eis. Selbst große Namen schützen in der heutigen Zeit nicht mehr vor finanziellen Flops.

Daher suchen Entwickler und Publisher nach immer neuen Wegen, große Marken neu umzusetzen. Besonders der Mobile-Markt stellt ein immer wichtiger werdendes Standbein dar. Martin Löhlein, Producer des Browser-Spiels *Command & Conquer*:

NETZ-GEZWITSCHER

Entwickler-Legenden auf Twitter

Richard Garriott
@RichardGarriott
Schöpfer der *Ultima*-Reihe, auch bekannt als Lord British

Warren Spector
@warren_spector
Prägte Spiele wie *Wing Commander*, *System Shock* und *Deus Ex*

Peter Molyneux
@pmolyneux
Kopf hinter *Populous, Magic Carpet* … und aktuell *Curiosity*

John Carmack
@id_AA_carmack
(Böses) Technik-Genie hinter Titeln wie *Doom* und Mitgründer einer Raketenbaufirma!

Tim Schafer
@timoflegend
Bekannt durch *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island*

Ken Levine
@IGLevine
Kreativer Geist hinter *Bioshock* und *Bioshock Infinite*

Randy Pitchford
@duvalmagic
Schenkte uns gute Spiele, aber leider auch *Duke Nukem Forever* und *Aliens: Colonial Marines*

Hideo Kojima
@hideo_kojima_en
Der Kopf hinter *Metal Gear Solid*

David Perry
@dperry
Verantwortlich für *MDK*, *Earthworm Jim* und *Matrix: Path of Neo*

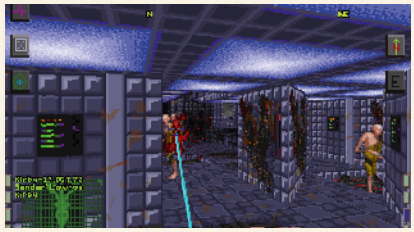
Cliff Bleszinski
@therealcliffyb
Bekannt durch seine bei Epic entwickelten Actiontitel

ZU FRÜH GEGANGEN!

Aus und vorbei: Sie haben uns schöne Erinnerungen beschert, sind aber nur noch Schatten der Vergangenheit. Diese Spieleentwickler haben es leider nicht geschafft!

1. Lucas Arts **Von:1982–2013**
Bekannt durch:
The Secret of Monkey Island, Indiana Jones
Schade, weil … so viele Kindheitserinnerungen an den legendären Adventures hängen, auch wenn in letzter Zeit nicht mehr viel Gutes von Lucas Arts kam.

2. Looking Glass Studios **Von: 1990–2000**
Bekannt durch:
System Shock, Thief
Schade, weil … ohne ein *System Shock* niemals die *Bioshock*-Serie entstanden wäre und Looking Glass wahre Pioniere des Ego-Shooter-Genres waren.



3. Bullfrog Productions **Von: 1987–2004**
Bekannt durch:
Syndicate, Dungeon Keeper, Populous
Schade, weil … Bullfrog Productions immer wieder für kreative, neue Ideen gut war und diese stets mit schwarzem Humor würzte.

4. Ascaron **Von: 1991–2006**
Bekannt durch: Anstoss, Der Patrizier, Sacred
Schade, weil … ein wenig Konkurrenz dem *Fußball Manager* ganz gut tun würde und Ascaron immer so herrlich deutsche Spiele entwickelt hat.

5. Atari (insolvent) **Von: 1972– lebt noch**
Bekannt durch: Pong, Atari-Konsolen, Driver
Schade, weil … es einfach Atari ist und der Entwickler mit *Pong* Anfang der 70er-Jahre die Videospiele aus der Taufe gehoben hat.

Tiberium Alliances, dazu: „Heute kannst du nicht einfach so ein neues Strategie- oder Rollenspiel mit zufälligem Namen auf den Markt werfen. Ein großes Franchise wie beispielsweise *Command & Conquer* hilft dabei, Interesse zu erzeugen, und lockt viele Spieler an." Weitere alte Bekannte wie *Die Siedler*, *Anno*, *Ultima*, *The Elder Scrolls* oder *Heroes of Might & Magic* finden aktuell den Weg auf den kostenlosen Free2Play-Markt. Martin Löhlein erklärt die Vorteile: „Du kannst jeden Tag etwas ändern. Reagierst auf Kleinigkeiten und bist viel dichter dran an den Spielern selbst." Wie dicht man an der Fanbase sein kann, das machen Jagex, die Entwickler des kostenlosen Rollenspiels *Runescape 3*, vor. Senior Game Designer Jim Sweatman: „*Runescape* existiert seit inzwischen über zwölf Jahren. Wir lieben die alten Zeiten und unsere Spieler offensichtlich auch. Daher machten wir eine Umfrage, ob wir den ersten Teil auf einem Testserver laufen lassen sollen. Die Begeisterung war ungeheuer. Spieler wollen ihre alten Marken. Und das so authentisch wie irgend möglich." Josef Fares, der Producer von *Brothers – A Tale of Two Brothers*, hält von dieser Entwicklung hin zu kostenlosen Spielen mit Bezahlinhalten allerdings wenig: „Ich bin altmodisch. Aber für mich macht Free2Play keinen Spaß und keinen Sinn. Es sollte eigentlich Fee2Play (also „Gebühren zum

Das Actionspiel *Max Payne* führte 2001 Zeitlupen-Effekte in das Genre ein, die auch heute noch von Spielen wie *Call of Juarez: Gunslinger* genutzt werden.

Das einstmals sehr beliebte Strategiespiel *XCOM* wurde im vergangenen Jahr mit überarbeiteter Grafik, aber ähnlichem Spielprinzip neu aufgelegt.

Die vor allem in Deutschland überaus beliebte Wirtschaftssimulation aus dem Jahr 1998 kehrt nun als Browser-Spiel zurück: *Anno Online*.

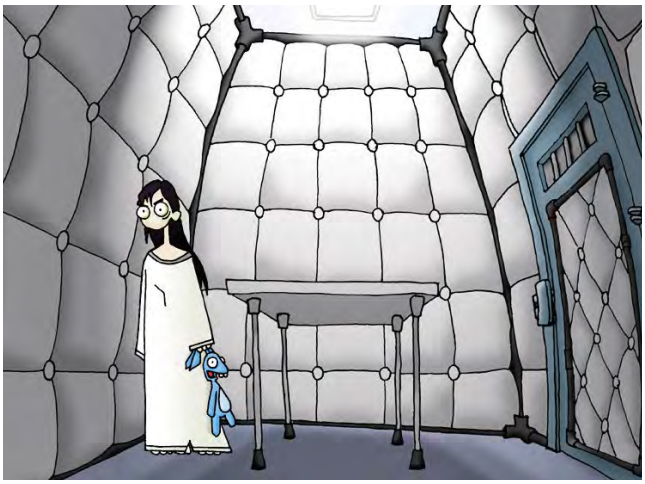
Bezahlen", Anmerkung der Redaktion) heißen."

Lebende Legenden

Aber auch wenn Josef Fares die neuen Mittel und Wege der Videospielbranche nicht schätzt, sie funktionieren. Zumindest manchmal. Chris Roberts, bekannt durch die *Wing Commander*-Serie, finanzierte sein neues Weltraumabenteuer *Star Citizen* über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter. Über 170.000 Menschen unterstützten das Projekt mit mehr als 9 Millionen US-Dollar. *Populous*-Macher Peter Molyneux versucht sich derweil mit *Godus* an einer weiteren Göttersimulation und sammelte bei Kickstarter immerhin rund eine halbe Million Pfund ein. Richard Garriott, bekannt durch die *Ultima*-Reihe, erhielt für sein Rollenspiel *Shroud of the Avatar* immer noch rund 2 Millionen US-Dollar von seinen treuen Fans. Dabei äußerte sich gerade Lord British, wie Garriott auch genannt wird, kritisch über die aktuelle Generation der Spielentwickler. Er zweifelt nämlich an den Fähigkeiten der meisten Gamedesigner, weil sie weder gute Programmierer noch gute Künstler oder Autoren seien. Sie machen eben diesen Job, weil sie woanders nichts bekommen. Sind das wahre Worte oder nur Frust eines alten Mannes?

Fest steht: Nicht alle alten Hasen stehen Kickstarter, Free2Play und anderen neuen Geschäftsmodellen gänzlich positiv gegenüber. Sid Meier, Schöpfer von *Civilization* und *Pirates*, beispielsweise äußerte sich zuletzt kritisch über Kickstarter, da man den Unterstützern zu früh Versprechungen machen müsse und somit ebenfalls Kreativität und Freiheit einbüßen würde. Sein Mobile-Game *Ace Patrol* erschien handelsüblich mithilfe eines Publishers für iOS. Warren Spector, gerade erst mit *Disney Epic Mickey 2 – Die Macht der Zwei* gescheitert, motzte dagegen über das kürzlich angekündigte *Wolfenstein: The New Order* und regte sich via Twitter-Account über einen weiteren Militär-Shooter auf. Als die Fans daraufhin auf die Barrikaden gingen, entschuldigte sich Spector allerdings. So bleiben viele Veteranen der Branche zwar lange erhalten, an die goldenen Zeiten knüpfen aber nur die wenigsten an. Das Geschäft mit den bunten Pixeln befindet sich in einem Umbruch, irgendwo zwischen DLCs, Free2Play und mobilen Inhalten. Ein Patentrezept für die Zukunft der Spiele haben selbst erfahrene Kenner wie Molyneux, Spector und Konsorten bislang noch nicht gefunden. Aber ihre Ideen leben weiter. Sei es nun in neuen Ablegern der *Civilization*-Serie oder in modernen Katastrophen wie *Sim City* oder eben auch auf neuen Plattformen und in neuen Genres. Auch wenn der Massenmarkt allzu häufig auf der Stelle tritt, Video- und Computerspiele sind in Bewegung – immer und überall.

Olaf Bleich



Der Hamburger Entwickler Daedalic wandelt mit Spielen wie *Edna bricht aus* auf den Spuren von Lucas Arts – und das ziemlich erfolgreich!

ANIMAL CROSSING

Pünktlich zum Release von Animal Crossing: New Leaf haben wir uns entschlossen, euch einen kleinen Rückblick auf die Anfänge der Serie zu geben.

In Japan zählt *Animal Crossing* zu den beliebtesten Videospielreihen überhaupt, allerdings wurden von den insgesamt sieben Spielen nur vier auch weltweit in den Handel gebracht. Das Erfolgskonzept ist ein ähnliches wie bei *Harvest Moon*: Ihr kommt als Neuankömmling in ein Dorf voller sprechender Tiere und könnt für sie Aufgaben erledigen, mit ihnen spielen oder die Landschaft mit Blumen und Ähnlichem bepflanzen.

Animal Forest

2001 erschien *Animal Forest: Dōbutsu no Mori* sowohl für das N64 als auch gerade einmal neun Monate später für den Konsolennachfolger GameCube (*Dōbutsu no Mori +*) – mit einigen Neuerungen. Zum Beispiel nutzte das Spiel nun die Echtzeituhr-Funktion des Gamecube, sodass das Abenteuer auch weiterging, wenn die Konsole ausgeschaltet war. Auch mehr Sammelobjekte wie Fische und Käfer kamen hinzu. Der dritte Serienableger, der schlicht *Animal Crossing* genannt wurde, erschien im Jahr 2002/2003 international in Amerika und Europa. Auch dieses Spiel wurde für den Zauberwürfel entwickelt und zeichnete sich unter anderem dadurch aus, dass jede zu Beginn generierte Stadt ein wenig

Dies ist ein Ausschnitt aus dem allerersten *Animal Crossing*, das damals für das N64 erschienen ist. Die GameCube-Version folgte auf dem Fuß.

Hier ein Screenshot aus *Let's go to the City* für die Wii. Viel anders sieht das nicht aus, oder? Aber bei so einer Serie ist die Grafik eh nicht das Ausschlaggebende.

anders aussah als alle anderen. Die Jahreszeiten änderten sich ebenso wie im richtigen Leben und auch einige wichtige Feiertage ließen sich in *Animal Crossing* erleben.

Rückübersetzung

Nun wird es interessant: Die amerikanischen Übersetzungsteams von *Animal Crossing* hatten sich so viel Mühe mit der Lokalisierung, Erweiterung und Erstellung neuer Events gegeben, dass das Spiel nun um einiges besser war als das japanexklusive *Dōbutsu no Mori +*. So kam es, dass sich die japanischen Entwickler entschlossen, das Spiel zurück ins Japanische zu übersetzen und für die dortigen Spieler verfügbar zu machen. Es erschien im Sommer 2003 unter dem Namen *Dōbutsu no Mori e+*. Im März 2006 erreichte uns Europäer mit *Animal Crossing: Wild World* das bis dato wohl bekannteste Spiel der Reihe. Auf dem Nintendo DS zogen wir erneut in eine Kleinstadt, um uns dort ein neues Leben aufzubauen und uns mit den Bewohnern anzufreunden. Die Einwohner der Stadt waren diesmal viel lebendiger und interaktiver gestaltet als zuvor und kamen von selbst auf euch zu, wenn sie etwas zu sagen hatten. Das Aussehen des eigenen Charakters sowie die Einrichtung des Hauses und viele andere Dinge konnten selbst angepasst und gestaltet werden. *Wild World* machte sich außerdem die Wi-Fi-Fähigkeiten des DS zunutze, sodass ihr bis zu drei Freunde in eure Welt einladen konntet. Zwei Jahre später tauchte dann kurz vor Weihnachten das erste *Animal Crossing* für die Wii in den europäischen Ladenregalen auf: *Let's go to the City* bot zum ersten Mal die Möglichkeit, eine Großstadt zu besuchen, in der ihr neue Personen treffen und einzigartige Items erwerben konntet. Über die Wii-Speak-Funktion durftet ihr euch mit anderen Spielern unterhalten, die ihr in ihren Städten besucht habt. Jetzt warten wir nur noch auf die offizielle Veröffentlichung von *New Leaf* für den 3DS. Unsere Testeindrücke haben wir ab Seite 50 für euch zusammengestellt.

■ **Stefanie Groß**

GASTAUFTRITT

Zu erwähnen wäre außerdem noch der Prügelspaß *Super Smash Bros. Brawl* für die Wii: Diverse Sticker und Trophäen zu *Animal Crossing* konnte man während der Kämpfe und als Belohnungen sammeln. Zusätzlich tauchte der cholerische Maulwurf Signor Resetti gelegentlich aus den Helfertrophäen auf und beglückte uns mit seinen weisen Ratschlägen. Außerdem gab es eine eigene Stage, die auf der Tierstadt basierte und sich je nach Tageszeit und Wochentag veränderte. K. K. sorgte während des Kampfgeschehens für musikalische Untermalung – und jeden Samstagabend gab er ein Livekonzert in der Smash-Stadt.

Es gab sogar einen Kinofilm, der auf der Umgebung und den Charakteren von *Wild World* basierte.

Nüsse und Obst sammeln, nach Schätzen graben, Blumen pflanzen, Angeln und im Winter Schneemänner bauen … So könnt ihr euren Spielalltag verbringen.

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

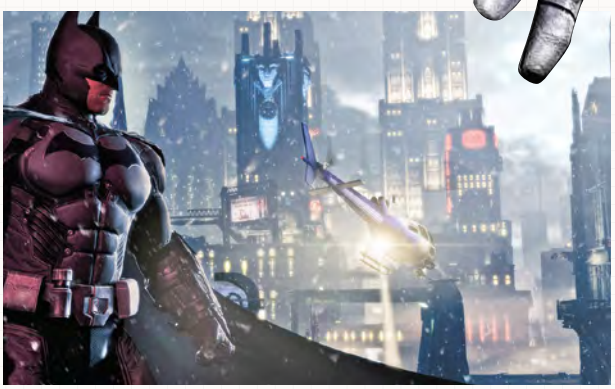
SUPERHELD IM DAUEREINSATZ

Wir präsentieren euch die coolsten Batman-Games aus 20 Jahren Videospielgeschichte!

Batman zählt mit zu den dienstältesten und beliebtesten Comichelden überhaupt, was sich anhand unzähliger Filme, Games sowie Comics mit dem Fledermausmann als Hauptcharakter eindrucksvoll belegen lässt. Dank unseres Überblicks im Anschluss geht euch in puncto *Batman*-Videospiele garantiert kein Geheimtipp durch die Lappen! ■ **Uwe Hönig**

Die 3DS-Version mit eigener Story wird *Batman: Arkham Origins Blackgate* heißen.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS (Wii U)



Die beiden bisher erschienenen Games *Batman: Arkham Asylum* und *Batman: Arkham City* zählen für viele Videospiele-Fans zu den besten Titeln der letzten Jahre. Kein Wunder, das Entwicklerstudio Rocksteady hat es geschafft, Batman auf eine düstere und stimmige Spielwelt loszulassen. Umso mehr wundert es uns, dass der nächste Serienableger von Warner Bros. Montreal entwickelt wird. Aber immerhin wirkt das ursprüngliche Team in beratender Funktion an *Batman: Arkham Origins* mit. Im Spiel bekommt ihr es mit dem Schurken Black Mask zu tun, der es auf Batman abgesehen hat. Eine ausführliche Vorschau zu dem vielversprechenden Game findet ihr ab Seite 22 in dieser Ausgabe.

BATMAN: ARKHAM CITY – ARMOURED EDITION (Wii U)

Die *Armoured Edition* ist eine erweiterte Variante des preisgekrönten Games *Batman: Arkham City*. An der spannenden Geschichte und dem mitreißenden Spielablauf hat sich selbstverständlich nichts geändert. Dank der Unterstützung des Wii-U-Controllers gibt es aber nun eine Reihe von neuen Spielmechaniken und gelungenen Features. Außerdem wurden sämtliche Gadgets im Spiel überarbeitet, damit der Einsatz per Controller-Touchscreen reibungslos funktioniert. Interessant ist unter anderem der neue Sonar-Modus, der ein flottes Untersuchen von Arealen ermöglicht. So könnt ihr komfortabel das weitere Vorgehen im Spiel planen. Darüber hinaus dürfen bevorzugte Gadgets konfiguriert und ausgerüstet oder eine Karte von Gotham City aufgerufen werden, ohne in einen Auswahlbildschirm wechseln zu müssen. Die Steuerung auf der Wii U erleichtert übrigens auch das Schleudern von Batarangs oder das Scannen der Umgebung nach versteckten Hinweisen und Gegenständen.

BATMAN – THE BRAVE AND THE BOLD (Wii, DS)

Das seitwärts scrollende 2D-Abenteuer führt euch durch die unterschiedlichsten Umgebungen wie düstere Gassen, unterirdische Städte oder sogar seltsame, fremde Planeten. Außerdem dürft ihr ein mysteriöses Insellabor erkunden, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. In der Rolle des dunklen Ritters und mithilfe einiger Superhelden-Freunde wie The Flash oder Green Lantern dürft ihr Rätsel lösen und ganze Horden von Feinden mithilfe eines spaßigen Kampfsystems besiegen.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES (Wii U, 3DS)

Batman und Robin sorgen diesmal nicht als einsame Helden für die Rettung von Gotham City, denn zahllose namhafte Kollegen helfen beim Kampf gegen Lex Luthor und den Joker. Ob Superman, Wonder Woman, Flash oder Green Lantern – in *DC Super Heroes* herrscht definitiv kein Mangel an berühmten Superhelden! Weitere Features wie freischaltbare Gadgets, Fortbewegungsmittel (beispielsweise Batwing und Batboat), oder Anzüge wie etwa Batmans Power Suit sorgen für viel Spielspaß.

LEGO BATMAN (Wii, DS)

Im ersten Lego-Abenteuer von Batman könnt ihr die Rolle des schwarzen Rächers und seines Mitstreiters Robin übernehmen, während ihr euch bauend, fahrend und schwingend durch Gotham City prügelt. Wahlweise darf man auch die Seite von Batmans Gegnern übernehmen und die Story aus deren Sicht spielen! Dabei dürft ihr auch richtig gemein sein und die Kräfte und Fähigkeiten der Schurken einsetzen.

BATMAN: VENGEANCE (GC)

Bei *Batman Vengeance* handelt es sich um ein Action-Adventure, das der gleichnamigen Comic-Serie nachempfunden ist. In einer Third-Person-Perspektive durchstreift ihr Gotham City und schaltet Gegner im Nahkampf oder mit Batarangs aus. Mit dem Wurfhaken könnt ihr elegant durch die Luft gleiten. Die Grafik im Look der Serie ist sicher nicht jedermanns Sache, Batman-Fans dürften trotzdem ihren Spaß haben.

BATMAN: RISE OF SIN TZU (GC)

Rise of Sin Tzu war seinerzeit das erste *Batman*-Abenteuer mit einem Koop-Modus. Sin Tzu ist übrigens der Name eines neuen Superschurken aus der Feder des berühmten Comic-Zeichners Jim Lee. Im Spiel wird Sin Tzu als intelligenter Bösewicht präsentiert, der durch seine unübertroffene Arroganz glänzt. Natürlich liegt es nun an Batman und seinen Freunden, Gotham City von diesem genialen, aber fiesen Gangster zu befreien.

BATMAN RETURNS (16-BIT-ÄRA)

Batman Returns auf dem SNES ist unser Geheimtipp auf dieser Doppelseite, obwohl das Spiel bereits 20 Jahre auf dem Buckel hat! Bei dem Game aus dem Hause Konami handelt es sich um ein sehr gutes Beat 'em Up in der Machart von *Final Fight*. Die SNES-Version ist ein eigenständiges Spiel und unterscheidet sich grundsätzlich von allen anderen *Batman Returns*-Versionen, beispielsweise auf dem Mega Drive. In einer leicht von oben dargestellten Seitenansicht bewegt man sich durch die Levels, verprügelt alles, was sich bewegt, und versucht, selbst möglichst wenige Attacken abzubekommen. Eine recht stattliche Anzahl von Angriffsmanövern bietet Abwechslung,

während verschiedene Griffe oder Würfe das ordentliche Bewegungsrepertoire abrunden. Dank cooler Optik und einem klasse Soundtrack sorgt der Titel auch heute noch für actionreiche Unterhaltung. Leider wurde das Spiel bislang nicht für die Virtual Console veröffentlicht, wir empfehlen, auf dem Flohmarkt zu stöbern!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 07/1998

BANJO-KAZOOIE (N64)

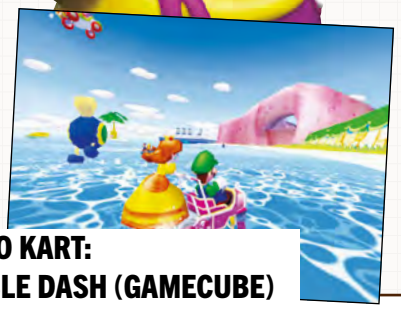
ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

Die Dinos sind los – zumindest auf der Titelseite der vor 15 Jahren erschienenen N-ZONE-Ausgabe. Der Grund dafür waren ein exklusiver Studiobesuch bei den *Turok*-Entwicklern Iguana und der Vorabtest des Dschungel-Shooters für das N64. Passend dazu lag der Ausgabe ein cooles Poster mit *Turok 2*- und *Banjo-Kazooie*-Motiven bei. Apropos *Banjo-Kazooie*: Das geniale N64-Jump&Run aus dem Hause Rare konnte stolze 93 Prozent im Test absahnen – N-ZONE-Chefredakteur Hans Ippisch gefiel die irrwitzige Hüpferei sogar besser als *Super Mario 64*! Abgesehen davon war der Test-Teil (trotz zwei getesteten N64-Baseball-Importgames) saisonal bedingt damals wie heute sehr überschaubar – ganz im Gegensatz zum ausführlichen Vorschau-Teil. Darin berichtete das Team vor allem über damals aktuelle Neuankündigungen von der E3-Messe, die zu dem Zeitpunkt noch in Atlanta stattfand. 1998 konnten die Kollegen einen Großteil der neuen Games noch ins Heft mit aufnehmen. Die Highlights für Nintendo-Konsolen der damaligen E3: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Turok 2*, *Perfect Dark*, *International Superstar Soccer 98* und *Star Wars: Rogue Squadron*. Über einige Games, die sich später als weniger gelungen entpuppten, wurde ebenfalls berichtet: die Spielspaß-Gurke *Superman 64* und das von uns zu einer Pixelpanne gekürte *Castlevania 3D*.

AUSGABE 07/2003

Was für ein Zufall: Wie in der euch vorliegenden Ausgabe testete das Team vor genau zehn Jahren in der N-ZONE ebenfalls ein *Wario*-Spiel – der Bösewicht zierte sogar das Cover der N-ZONE 07/2003. *Wario World*, das Debüt des Nintendo-Schurken auf dem Gamecube, konnte satte 87 Prozent im Test absahnen. Wie in der Ausgabe von 1998 stand auch 2003 die E3-Messe, diesmal bereits in Los Angeles, im Mittelpunkt: Auf über 30 Seiten präsentierte das Team die spannendsten Gamecube- und GBA-Neuheiten. Das Highlight war eindeutig *Mario Kart: Double Dash* für den Nintendo-Spielewürfel, das die Redaktion auf der Messe unter die Lupe nehmen durfte. Aber auch weitere spätere Highlights wurden in der N-ZONE 07/2003 vorgestellt, beispielsweise *Resident Evil 4*, *Prince of Persia*, *Beyond Good & Evil*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* und *Mario Party 5*. Aber auch über den vorab hochgelobten und am Ende doch etwas enttäuschenden Shooter *Geist* sowie *Starfox: Assault* wurde groß berichtet. Neben *Wario World* für den Gamecube hat sich das Team weitere Neuerscheinungen im Test vorgeknöpft, darunter das mittelprächtige *The Hulk*, das gelungene *Def Jam Vendetta* und das spaßige *NBA Street Vol. 2*. In der sogenannten Feedback-Rubrik wertet die Redaktion die Meinungen der Leserschaft zum damals frisch erschienen *Zelda: The Wind Waker* aus, das von den Lesern zum zweitbesten bis dato veröffentlichten *Zelda*-Spiel gekürt wurde – den ersten Platz belegte das N64-Meisterwerk *Ocarina of Time*.

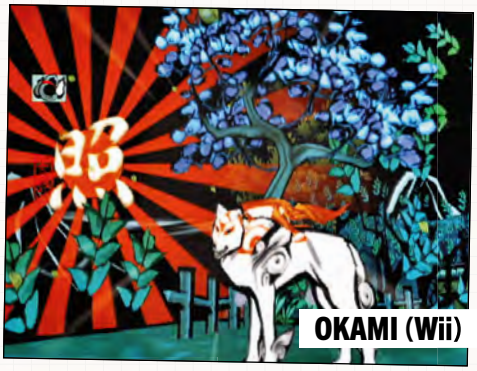
GEIST (GAMECUBE)



MARIO KART: DOUBLE DASH (GAMECUBE)

WARIO WORLD (GAMECUBE)

AUSGABE 07/2008



OKAMI (Wii)

GUITAR HERO ON TOUR (DS)

RAYMAN RAVING RABBIDS TV-PARTY (Wii)

Kein Mario, kein Link, kein Pikachu! Nein, stattdessen zierte *Alone in the Dark* für die Wii das Cover der fünf Jahre alten N-ZONE-Ausgabe. Doch so cool das Covermotiv auch aussah, bei den Lesern kamen weder die Ausgabe 07/2003 noch das Spiel besonders gut an. Auch das *Guitar Hero On Tour* für den DS, das wir in dieser Ausgabe enthüllten, konnte den hohen Erwartungen an die Reihe nicht gerecht werden. Bereits nach wenigen Monaten war das gute Stück samt der Gitarrengriff-Hardware in Elektromarktketten auf dem Wühltisch für nur wenige Euronen zu finden. Im Vorschau-Teil berichteten wir außerdem über neue Spiele für das damals brandheiße Balance Board der Wii. Trotz guter Ideen und innovativer Steuerung mit dem Balance Board sind *Skate it* und *Rayman Raving Rabbids TV-Party* dennoch schnell wieder in Vergessenheit geraten. Damit jedoch nicht genug: Capcoms *Okami* für die Wii erhielt zwar sagenhafte 90 Prozent im Test, doch selbst dieses Meisterwerk konnte sich kommerziell nicht durchsetzen. Weitere, teils auch heute noch bekannte Games, die wir vor fünf Jahren unter die Lupe genommen haben, sind etwa *Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer Dragon Quest Swords* und *We love Golf!* sowie die DS-Titel *New International Track & Field* und *Ace Attorney 3*. Trotz der vielen Vorschau- und Testberichte, verschiedener Reportagen, des beigelegten EM-Guides 2008 und der Profi-Tipps zu *Super Smash Bros. Brawl* bleibt unterm Strich eine sehr mittelmäßige N-ZONE-Ausgabe mit einigen interessanten Spielen, die nahezu allesamt auf dem Markt scheiterten.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

3DS Pünktlich zum Release hat sich unsere Sekretärin Melinda dazu bereit erklärt, uns ein paar Tipps zum Leben in der neuen Stadt zur Verfügung zu stellen.

SCHLAGT AUF DEN FELSEN!

Sobald ihr eine Schaufel habt, solltet ihr einmal versuchen, auf die großen Steine einzuschlagen. Ab und zu könnt ihr einen zertrümmern, wodurch seltene Edelsteine zum Vorschein kommen, die ihr als Dekoration verwenden oder teuer verkaufen könnt. Eine andere Möglichkeit ist, dass Münzen beim Draufschlagen auftauchen. Sobald ihr eine Münze erspäht, solltet ihr ganz schnell noch weitere Male auf den Felsen schlagen: Aus einem Gesteinsbrocken könnt ihr, wenn ihr schnell genug seid, auf diese Weise mehrere Tausend Sternis erbeuten!

SCHÜTTELT DEN BAUM!

Auch wenn kein Obst am Baum hängt, lohnt es sich, trotzdem einmal tüchtig am Stamm zu rütteln. Gelegentlich fallen Münzen, Insekten oder gar Möbel vom Baum, die ihr mitnehmen dürft. Dabei müsst ihr aber ganz genau aufpassen und schnell reagieren, denn manchmal entdeckt ihr so auch einen verborgenen Bienenstock. Die Insekten finden das alles andere als lustig und attackieren euch sofort mit ihren Stacheln. Wenn ihr sie nicht schnell genug mit dem Kescher einfangt oder zu eurem Schutz in ein Haus rennt, zerstechen sie euer Gesicht.

SCHLEPP UND NEPPS LADEN

Die zwei Brüder verkaufen zu Beginn Möbel, Werkzeuge, Briefpapier und einiges mehr.
Der Laden lässt sich mit der Zeit aber vergrößern und das Sortiment immens erweitern.

AUSBAUSTUFE 2

- 12.000 Sternis im Laden ausgeben oder 7 Sachen kaufen
- 7 Tage in der Stadt leben

AUSBAUSTUFE 3

- 50.000 Sternis in Ausbaustufe 3 ausgeben
- Ausbaustufe 3 muss seit 21 Tagen geöffnet haben
- Hinweis: Gärtnerei wird in den Laden integriert

AUSBAUSTUFE 4

- 25.000 Sternis in Ausbaustufe 2 ausgeben
- Ausbaustufe 2 muss seit 10 Tagen geöffnet haben
- Gärtnerei muss seit 10 Tagen geöffnet haben

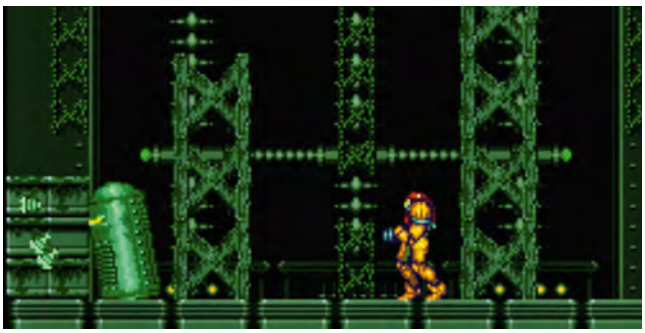
AUSBAUSTUFE 5

- 100.000 Sternis in Ladenstufe 4 ausgeben
- Ausbaustufe 4 muss seit 30 Tagen geöffnet haben
- 4 x Modetest bei Grazia bestehen

NAME	FUNKTION	VORAUSSETZUNG
Schuberts schicke Schuhe	Verkauft Schuhe und Socken	• 8.000 Sternis beim Modeschneider ausgeben • 10 Tage in der Stadt leben
Shampudel	Ändert Frisur und Augenfarbe	• 10.000 Sternis beim Modeschneider ausgeben • Schuberts Laden muss seit 7 Tagen vorhanden sein
Smeraldas Laden	Wahrsagungen (Auswirkungen auf Glück und Pech der Spielfigur)	• 20 x Smeraldas Zelt auf dem Festplatz besuchen
Gerds Gartenmarkt	Verkauft Blumen, Bäume, Gießkannen und Äxte	• 30 x Bäume pflanzen/Unkraut jäten/Blumen gießen • 5 Tage in der Stadt leben
Grazias Grazie	Verkauft Designerkollektionen	• 70.000 Sternis bei Schlepp & Nepp ausgeben • Schlepp & Nepp auf Stufe 5 ausbauen • Grazia 4 x vom Modegeschmack überzeugen
Schlummerhaus	Besuch der Städte von Spielern mit registrierten Freundescodes	• Erstes Dorfprojekt muss seit 7 Tagen abgeschlossen sein • 234.000 Sternis für Projekt spenden • Internetverbindung
Café	Kaffee trinken, im Café arbeiten (gegen Belohnungen)	• 50 Insekten/Fische etc. im Museum • Erweitertes Museum muss seit 7 Tagen bestehen • 298.000 Sternis für Projekt spenden
Club Kalauer	Emotionen sammeln, Musik von K.K. Slider erhalten	• 13 Tage in der Stadt leben • Erstes Dorfprojekt muss seit 10 Tagen abgeschlossen sein • Schlepp & Nepp muss auf Stufe 2 ausgebaut werden • Unterschriften von 6 Bewohnern sammeln

SUPER METROID

Wii U VC Wir verraten euch Zebes' Geheimnisse!



AUF RETTUNGSMISSION

Wenn ihr am Ende des Spiels mit eurer Flucht beschäftigt seid, lohnt es sich, noch einmal in dem Raum vorbeizuschauen, wo ihr ganz zu Anfang eures Abenteuers die Bomben für den Morph-Ball entdeckt habt. Hier verstecken sich einige der Tierchen, denen ihr auf Zebes begegnet seid. Feuert ihnen mit eurer Strahlenkanone ein Loch in die Wand auf der rechten Seite, damit eure Freunde entkommen können. Kehrt nun zu eurem Raumschiff zurück und startet es. Zur Belohnung gibt es ein leicht modifiziertes Ende.

SPEZIAL-STRAHLENWAFFEN

Begebt euch zunächst in euer Ausrüstungsmenü und aktiviert dort den Charge-Beam sowie einen einzigen (!) weiteren Zusatz-Energiestrahl, also wahlweise Ice, Wave, Spazer oder Plasma. Wählt nun im laufenden Spiel das Power-Bomben-Icon in eurem Menü, verwandelt euch aber nicht in einen Morph-Ball. Ladet stattdessen euren Charge-Beam auf. Wenn alles richtig funktioniert hat, entfesselt ihr nun eine bestimmte Spezial-Strahlenattacke – je nachdem welchen Beam ihr zuvor aktiviert hattet.

CRYSTAL-FLASH-REGENERATION

Euer Power-Suit macht euch mit einem schrillen Alarm darauf aufmerksam, dass ihr kurz davor steht, einen Grabstein auf Zebes zu pachten? Die nächste Lebensenergie-Station ist meilenweit entfernt? Günstig gelegene Gegner zum gefahrlosen Gewinn frischer Hitpoints sind ebenfalls Mangelware? Jetzt gibt es nur noch eine Rettung: die Crystal-Flash-Regeneration! Um sie aktivieren zu können, benötigt ihr mindestens zehn Missiles, zehn Super-Missiles und elf Power-Bomben. Außerdem darf eure Energieanzeige 49 Punkte nicht überschreiten. Wählt nun das Power-Bomben-Icon und verwandelt euch in einen Morph-Ball. Betätigt und haltet L, R, euren Feuerknopf und Unten auf dem Steuerkreuz gedrückt – eine Power-Bombe explodiert und füllt eure Lebensenergie auf!

EINDEUTIG ITALIENISCH

Die Klempner-Brüder tragen ihre Klamotten offensichtlich, um ihrer Heimat Tribut zu zollen.

Sehr geehrtes N-Zone-Team.

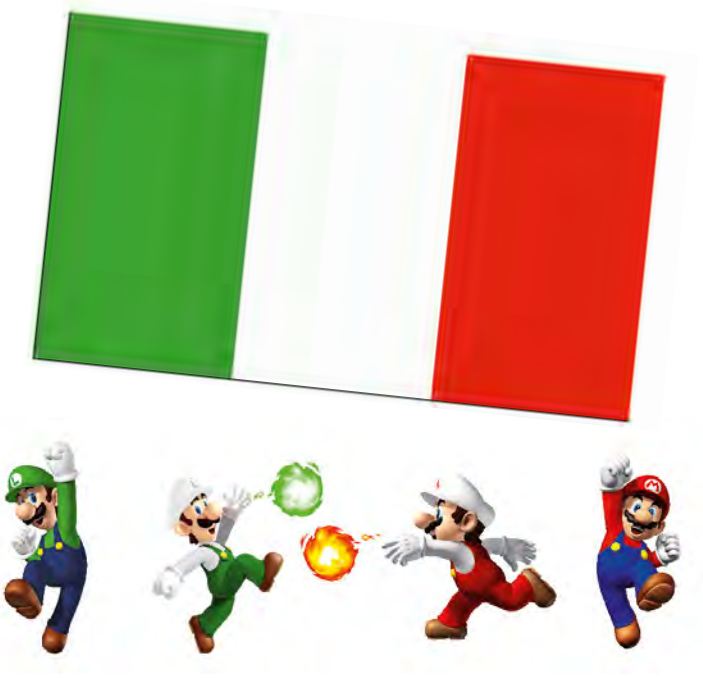
Vor einigen Tagen ist mir per Zufall etwas äußerst Sehenswertes aufgefallen.

Und zwar kennen wir doch alle Mario und Luigi, der eine obenrum rot, der andere grün. Bekommen diese beiden nun eine Feuerblume, so wird bei dem einen das Rot und bei dem anderen das Grün jeweils weiß. Und diese Farben hatten die beiden seit den ersten *Super Mario*-Spielen (Luigi natürlich erst ab *Super Mario Bros.*). Ihre Hauptfarben sind also seit man zurückdenken kann Grün, Weiß, Rot. Und natürlich wissen wir auch, beide sind Italiener. Und die italienische Flagge hat genau die Farben GRÜN, WEISS, ROT.

Als ich das bemerkt hatte, suchte ich umgehend im Internet, ob dies etwas war, was ohnehin schon viele wussten, und ich mal wieder einer der Letzten war. Doch ich konnte nirgends irgendetwas Ähnliches finden. Kurzerhand erstellte ich ein Foto, in dem ich das Entdeckte deutlich machen wollte, und kam zu dem Entschluss, es euch zu schicken, um es vielleicht in einem kurzen Bericht in einer N-ZONE zu erwähnen, um es für noch so viele wie möglich zugänglich zu machen.

Ich hoffe, ihr seid von diesen Fakten genauso begeistert, wie ich es bin!
Mit freundlichen Grüßen,

Thomas Sitter



NINTENDO IST ÜBERALL

Hey liebes N-ZONE-Team,

hier ist mal wieder ein Bild zur Aktion „Nintendo ist überall“. Ich fand es in Leipzig, in der Dieskaustraße im Stadtteil Großzschocher. Schade, dass euch euer Kollege Christoph Kraus verlassen hat! Das neue Design der N-ZONE gefällt mir sehr gut, auch dass es mehr Retro-Artikel sowie mehr Kaufberatung gibt, was mir jedoch nicht gefällt ist, wie das Heft von der Seite aussieht, wie ein dünnes Schulheft. Wenn man die Zeitschriften in einem Stehsammler sammelt, wirkte die alte Heftbindung deutlich schöner. Was mir gefallen würde, wären mehr Berichte zu Spielesammlungen der Leser und mehr Berichte über Streetpass-Treffen. Okay, macht weiter so, ich freu mich immer sehr auf jede neue Ausgabe! Seid lieb gegrüßt und habt einen guten Frühlingsstart!
Eure treue Leserin aus Leipzig,

Anett Pohla

DATENBANK FÜR EURE SPIELESAMMLUNG

WiiG ist eine kostenlose Online-Datenbank, über die sich eure Nintendo-Spielesammlung ganz vorzüglich erfassen und organisieren lässt. Surft einfach mal bei http://wiig.de vorbei und erstellt eine eigene Gamebase. Anschließend müsst ihr aus der umfassenden Spieledatenbank nur noch die Titel herauspicken, die sich in eurer Sammlung befinden. WiiG berücksichtigt dabei sämtliche Games für alle bisher in Europa veröffentlichten Nintendo-Konsolen. Von NES-Software über Downloadtitel aus dem eShop bis hin zu aktuellen Krachern für die Wii U ist alles mit dabei. Die so erstellte Sammlung kann nun online von Besuchern angesehen werden und anhand eurer eigenen Wunschliste erkennen Freunde sofort, über welche Games ihr euch freuen würdet, beispielsweise als Geburtstagsgeschenk. Abgerundet wird die Website mit interessanten Diagrammen zu deiner Sammlung, Reviews und Preisbewegungen von Amazon. Außerdem hält WiiG noch einen Chat und eine Community für euch bereit!

KIRBY SAUGT!

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Erst mal möchte ich euch loben für euer Magazin. Ich kaufe es jeden Monat und habe eine Frage: Da ich in Luxemburg wohne, würde mich interessieren, ob ich euer Magazin auch hier abonnieren kann? Außerdem wusste ich nicht, dass Kirby auch Staubsauger verkauft, wie die beigelegten Fotos zeigen. Schöne Grüße aus Luxemburg,

Euer Yannick

N-ZONE: Zunächst möchten wir uns für deine lustigen Bilder bedanken! Ehrlich gesagt wussten wir bislang auch nicht, dass Kirby auf einen Nebenjob angewiesen ist, um seine Miete bezahlen zu können … Und nun zu deiner Abo-Frage: In fast jedem Land der Welt ist es möglich, ein Abo für die N-ZONE oder ein anderes Magazin des Computec-Verlags abzuschließen. Begib dich einfach auf die Internetseite http://shop.computec.de und klicke auf die Länderauswahl im rechten oberen Bereich des Webshops. In der nun erscheinenden Länderliste lässt sich auch Luxemburg auswählen.

MONSTERSTARKE MONSTER-HUNTER-ZEICHNUNG

Hier habe ich für euch mein Lieblings-Monster gezeichnet: Einen Tigrex. Euer Magazin ist echt spitze! Macht weiter so :)

Liebe Grüße,
Fabian W.

JAHRMARKT-GEWINN

Hallo liebes N-ZONE-Team! Ich wollte mich noch mit einiger Verspätung für euer Kuchenrezept bedanken. Ich habe aus dem Teig Muffins gemacht und die schmecken echt toll! Außerdem wollte ich euch noch meinen letzten Jahrmarktgewinn zeigen. Hier ist ein Foto.

Manuel Stock

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner Beteiligung am Online-Netzwerk ResearchGate – ein Mii von Bill Gates gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Multimilliardärs. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 1. Juli 2013.

Mii

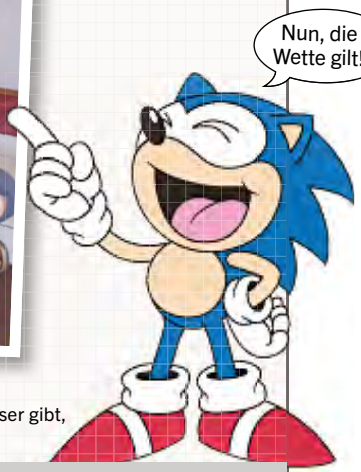
David Haye

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii des ehemaligen WBA-Weltmeisters David Haye zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Sascha Vennemann als äußerst gelungen. Für alle, die das Mii des erfolgreichen Künstlers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des nebenstehenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die als Donkey Kong und Diddy Kong verkleidet sind. Die beiden sollten jeweils eine Banane in der Hand halten und mit der anderen Hand auf einem Fass herumtrommeln. Außerdem forderten wir, dass das Foto in einer dschungelartigen Kulisse geschossen wird. Vielen Dank für die schönen Bilder, die ihr uns geschickt habt! Unter allen Einsendern, die die Wettbedingungen erfüllt haben, verlosen wir ein kleines Überraschungspaket.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Houston, wir haben ein Problem! Bisher wurde kein Redaktionsgrillen veranstaltet und obwohl Uwe es mehrmals versucht hat, schafft er es einfach nicht, so ein ganzes Fass Bier alleine auszutrinken. Aber keine Sorge, Wettschulden sind Ehrenschulden und wir liefern auf jeden Fall ein Bild nach, auf dem Uwe sein versprochenes Bierfass-Trommelsolo vorführt!



DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Wenn man die aktuelle Ausgabe durchblättert, könnte man meinen, wir würden uns im *Batman*-Fieber befinden und das stimmt sogar! Deshalb ist auch die Wette dementsprechend geartet.
2. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die möglichst originalgetreue Batman- und Robin-Kostüme tragen.
3. Als Kulisse sollt ihr vor einem schwarzen Fahrzeug posieren. Ob es sich dabei um einen Flitzer im Stil des Batmobils oder einen VW-Bus handelt, ist uns egal.

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang in der Redaktion mit Cape und Fledermausohren rumzurennen.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 30. Juni 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag von Finnigan hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Donkey Kong in dieser Szene des Cover-Artworks von *Donkey Kong Country Returns 3D*? Schickt eure Texte bis zum 30. Juni 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLES VOM FRÜHLINGS-TURNIER

Wer bei unserer Frühjahrs-Meisterschaft die Nase vorn hatte, verraten wir euch in der folgenden Turnier-Nachbetrachtung inklusive Siegerehrung, aber ohne Schampus-Dusche!

1. Unser Frühlings-Cup ist leider vorbei, wir bedanken uns bei allen Teilnehmern und freuen uns auf die nächste Meisterschaft in der N-ZONE-Superliga!

2. Nach dem Turnier ist vor dem Turnier. Im Klartext: Wir planen natürlich, demnächst weitere Wettbewerbe in der Superliga zu veranstalten. Im Anschluss an die Frühjahrs-Meisterschaft wird dafür zunächst im Rahmen einer Umfrage ermittelt, welches Spiel für das nächste Turnier infrage kommt.

3. Die Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ versorgt euch nicht nur mit Informationen zu kommenden Turnieren, sondern enthält auch allerhand interessante Beiträge unserer Community! Wenn ihr euch an der „N-ZONE-Superliga“ beteiligen wollt, dann werdet Mitglied! Begebt euch einfach auf die Facebook-Seite der „N-ZONE-Superliga“. Klickt dann auf „Gefällt mir“ und schon seid ihr dabei!

4. Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen.

VIERTELFINALE

1. Sebastian Wimmer vs. ★V-co Koopz
2. Mehrschad GhelichKhani vs. ★Robin Cheah
3. ★Nico Schulz vs. Thommy Sche
4. ★Andre Hölscher vs. Chri Hufler

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind aus dem Viertelfinale als Gewinner hervorgegangen.

HALBFINALE

1. ★V-co Koopz vs. Robin Cheah
2. ★Nico Schulz vs. Andre Hölscher

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind aus dem Halbfinale als Gewinner hervorgegangen.

FINALE

★V-co Koopz
Spielername: [WEC]KoOpZ
vs.
Nico Schulz
Spielername: Nico

★ = Der Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung hat das Finale für sich entschieden.

ENDSTAND

1. V-co Koopz/Spielername: [WEC]KoOpZ
2. Nico Schulz/Spielername: Nico
3. Andre Hölscher/Spielername: [WEC]Giant

FACEBOOK-SCHMANKERL

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch interessante Videos oder witzige Bilder posten. Beispielsweise stellt unser User Bati in einem Beitrag seinen Youtube Channel vor und präsentiert bei dieser Gelegenheit gleich mal ein lustiges Video von sich („Mach den Mario“). Über die Facebook-Seite „Bati Madness Youtube Channel“ gelangt ihr direkt zu diesem und noch zu vielen weiteren Videos!

RENNEN UM DEN 3. PLATZ

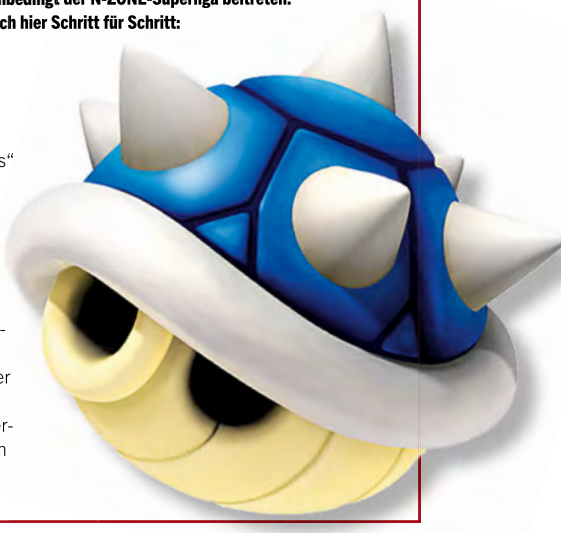
★Andre Hölscher
Spielername: [WEC]Giant
vs.
Robin Cheah
Spielername: [WEC]Robin

★ = Der Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung ist aus dem Rennen um den dritten Platz als Gewinner hervorgegangen.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!



Damit ist das Frühlings-Turnier abgeschlossen! Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern für die spannenden Ausscheidungskämpfe und senden herzliche Glückwünsche an die drei *Mario Kart*-Piloten auf dem Siegertreppchen, die sich jeweils über einen coolen Pokal freuen dürfen (siehe Bild links)!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

VERKRÜMELN? NIX DA!

875 Prozent. Um diese schier unglaubliche Menge schossen die Verkäufe von Wii-U-Konsolen am 22. Mai 2013 bei der britischen Version des Online-Versandhändlers Amazon in die Höhe. Was war passiert? Nun, einen Tag zuvor hatte Microsoft in einer Pressekonferenz seine neue Konsole, die Xbox One, vorgestellt. Da ist man als Nintendo-Fan natürlich versucht, breit grinsend auf die Next-Gen-Hardware in Wartestellung zu zeigen und einen Spruch Marke „Vielen Dank für die kostenlose Werbung!" loszulassen. Und tatsächlich gibt es jede Menge Kritik an den Multimedia-Kraftpaketen, mit denen sich die Wii U in Zukunft wird messen müssen – vor allem die Themen regulierte Gebrauchtspiele, permanente Internet-Zwangskopplung und die Konzentration auf zu viele spielfremde Themen gehen den potenziellen Kunden von PlayStation 4 und Xbox One gewaltig auf die Nerven. Es wäre schön, sich einzureden, dass zigtausende Videospielfans nur die Vorstellung der neuen Technik abgewartet hätten, erkannt haben, dass sie ihnen nicht gefällt und jetzt die Wii Us aus den Händlerregalen reißen!

Doch es gibt da einen ekelhaft komplizierten lateinischen Spielverderber namens „cum hoc ergo propter hoc" – das bedeutet grob gesagt: Nur weil zwei Dinge gleichzeitig geschehen, heißt das noch nicht, dass sie etwas miteinander zu tun haben müssen. Der Grund für den reißenden Wii-U-Absatz in Großbritannien dürfte eher in der einwöchigen, massiven Preissenkung der britischen Nintendo-Konsole zu sehen sein, die praktisch gleichzeitig mit der Xbox-One-Pressekonferenz stattfand. Denn wenn es sich bei all den frischgebackenen Wii-U-Eigentümern zwischen Schott- und England tatsächlich um enttäuschte Microsoft-Protestkäufer gehandelt hätte, wäre dieses Phänomen wohl nicht auf Großbritannien beschränkt – wir würden dieselben Zahlen in den USA, Frankreich oder Deutschland sehen.

Nintendo wird das „Warum" freilich egal sein! Dort freut man sich über die neuen Kunden und das umgesetzte Geld. Was die Kollegen damit wohl angestellt haben? Vielleicht wurde es direkt in frische Werbemaßnahmen gesteckt – oder wie sonst sollen wir uns die oben abgedruckte Bäckereiverpackung erklären? Die stammt von einer Semmelrösterei neben unserer Redaktion. Unser Kollege Marco staunte nicht schlecht, als er sein Brötchen in einer *Luigi's Mansion*-Papiertüte überreicht bekam. Schick, gell?

Euer N-ZONE-Team

AFFENBANDE

Hallo liebes N-Zone-Team,
erst mal ein großes Lob, euer Heft ist jeden Monat super und informativ (auch wenn mir der kantige Heftrücken besser gefiel). Ich beginne gleich mit einer Beschwerde: Vor ca. zwei Monaten lud ich mir *Donkey Kong Jr.* aus dem E-Shop herunter. Ich hatte damals noch nicht so viel Ahnung von *Donkey Kong* und dachte, es sei ein NES-Spiel. Und als ich es dann nach vier Levels durch hatte, war ich enttäuscht, denn mein Freund hatte sich am gleichen Tag für einen Euro weniger *Donkey Kong* für den Game Boy heruntergeladen, was 101 und somit 97 Levels mehr hat. Und das für weniger Geld!

N-ZONE: Na ja, das ist jetzt aber schon eine unfaire Aussage – zwischen den beiden *Donkey Kong*-Versionen liegen elf Jahre Entwicklungszeit und irrsinnige Unterschiede zwischen der damals aktuellen Spiele-Hardware! Sicher, die Game-Boy-Fassung von *Donkey Kong* ist wesentlich umfangreicher und beinhaltet auch die ersten vier Level der NES-Variante, die du gekauft hast. Aber dafür spielst du das echte Original von damals! Das ist doch auch was wert, oder? Und so teuer sind die VC-Games nicht – vielleicht gönnst du dir irgendwann auch noch die Game-Boy-Version? Das wäre auf jeden Fall gut investiertes Geld.

Ich habe noch ein Bild von meinem Freund mit DKs Bananenkuchen, der ihm sehr geschmeckt hat und den ich euch zeigen soll, zusammen mit zwei *Minecraft*-Bildern von Sonic (den mit dem Ring habe ich auch mit meinem Freund gebaut). An diesen sieht man auch, dass ich ein riesiger Sonic-Fan bin – und es würde mich freuen, wenn ihr den blauen Igel in eurem Heft noch etwas mehr einbringt, schließlich ist er mindestens so beliebt wie Kirby oder Samus Aran.

N-ZONE: Das dürfte in naher Zukunft machbar sein, Nintendo und Sonic haben ja eben erst eine neue Partnerschaft verkündet. Bis da ein erstes Spiel auftaucht, packen wir ersatzweise schon mal deinen eigenen Igel hier zwischen unsere Zeilen. Dein Bananenkuchen hat leider nicht mehr auf dieselbe Seite gepasst, sieht aber so lecker aus, dass wir ihm weiter hinten bei den Leserbriefen noch ein Plätzchen freigeräumt haben. Mmmmh … Kuchen und Plätzchen …

Wäre natürlich toll, wenn ihr den Brief abdrucken würdet. Macht weiter so! Liebe Grüße aus Ingelheim, **Julian Bockius**

Und noch ein grandioses Pokémon-Fanart aus der Feder von Lisa Heschel – sie hat uns bereits weitere Konzeptzeichnungen angekündigt. Super!

MUFFIN OF TRUTH!

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich wollte mich noch einmal dafür entschuldigen, dass ich euch kein Bild von meinen Muffins gesendet habe!

N-ZONE: Kein Problem, wir haben die Enttäuschung mittlerweile verdaut. Verdaut, verstehst du? Haha … ha …

Aber das Problem war, dass ich euch zwar ein Bild geschickt habe, aber bei der E-Mail-Adresse zwei Buchstaben vertauscht wurden und ich das erst eine Woche später bemerkt habe, als ich eine Benachrichtigung erhielt. Dann hatte ich allerdings schon alle Muffins gegessen ;-))! Ich hoffe, dass es nicht allzu schlimm war, und freue mich übrigens sehr darüber, dass ihr meinen Brief abgedruckt habt. Im Anhang schicke ich euch nochmal die Bilder der Muffins, diesmal aber wirklich!

N-ZONE: Boah, Manuel! Die Teile sehen ja aus wie … hast du schon mal *Mario Bros. 3* gespielt? Kennst du die angeketteten Schnapphunde, die dir da in einigen Levels die Wade anknabbern wollen und ständig in die Luft beißen? So ungefähr hat sich hier auch die versammelte Redaktion beim Anblick dieser köstlichen Muffins verhalten. Und die hast du tatsächlich selbst gebacken? Ohne fremde Hilfe?

Ihr seid einfach klasse! Ich bin wirklich großer Fan von euch! Liebe Grüße von,

Manuel Stock

DER TONLEITER

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich bin seit 14 Jahren ein treuer Leser und freue mich jeden Monat auf die neueste Ausgabe. Ein großes Lob von mir für eure tolle Arbeit, die Ihr leistet. In der Ausgabe 06/13 habt ihr Videospiel-Mythen behandelt, die ich persönlich Extraklasse finde – und da geht es bestimmt nicht nur mir so. Ich (und viele andere bestimmt auch) würde es klasse finden, wenn ihr eine eigene Rubrik für diese Mythen oder auch „Creepy Pastas" einbauen könntet.

N-ZONE: Wir fanden das Thema auch ganz großartig und würden deinen Wunsch auch teilen, fürchten aber leider, dass es als regelmäßiges Feature nichts taugt. Es kommen einfach wesentlich weniger Creepy-Pastas im Jahr raus als N-ZONEs. Zumal diese herrlichen Mythen eher ein Wesenszug der Retro-Games sind und bei den hochpolierten Titeln neuerer Bauart kaum noch Platz für solche faszinierenden Legenden bleibt. Sollte sich da irgendwas ändern, sind wir dabei!

Was das Lavandia-Syndrom angeht, welches ihr in Heft 06/13 behandelt habt: Es mag sein, dass die Melodie aus der Beta-Version der japanischen grünen Edition nicht dazu geführt hat, dass sich viele Kinder in Japan in den Tod gestürzt haben. Jedoch sollte man diese sogenannten binauralen Beats nicht unterschätzen. Ich habe ein gutes Video aus der grünen Beta-Edition aus verlässlicher Quelle gefunden und mir den Track angehört. Anbei bemerkt: Ich bin 21 Jahre alt und eigentlich nicht mehr in der Lage, diese besonders hohen, sich überlappenden Töne wahrzunehmen. Doch mit ein paar Tricks (u.a. Kopfhörern) und dem guten alten Lautstärkeregler war auch das hinzukriegen, wenn auch wahrscheinlich nicht zu 100 Prozent.

N-ZONE: Wir verstehen das jetzt richtig, ja? Du hast auf eigene Faust einen Ton erforscht, der gerüchteweise zu einem unschönen Ende für zahlreiche japanische Kinder geführt hat? Mehr noch, du hast sogar die Wirkung dessen, was eben diese Misere verursacht haben soll, noch verstärkt und dir konzentriert über Kopfhörer ins Trommelfell gefeuert? Öhm …

Um nicht als total Bekloppter dazustehen …

N-ZONE: Jetzt kommt besser eine Erklärung über umfangreiche, lückenlose Sicherheitsvorkehrungen deinerseits!

… habe ich noch zwei Kumpels (beide 22 Jahre alt) mit ins Boot geholt und so hörten wir uns zu dritt den Track an.

N-ZONE: -_-

Wir hörten uns die Melodie ca. 45 Minuten (durchschnittlicher Aufenthalt in Lavandia) am Stück an und brachen dann ab, da einer von uns über Kopfschmerzen und einer über Schwindelgefühl klagte. Dummerweise blieb ein Ohrwurm zurück, der die Sache nicht besser machte. Wenn ich mir vorstelle, diese Melodie als Zehnjähriger zu hören, welcher diese Töne komplett wahrnehmen kann, kann ich schon verstehen, dass ich zusätzlich zum Unwohlbefinden und Kopfschmerzen auch noch Depressionen bekomme, was das Flair der Stadt und der 8-Bit-Sound nur noch verstärken. Aber wahrscheinlich treten diese Symptome nur bei jedem 100. oder so auf. Jedenfalls sollte man diese binauralen Beats nicht unterschätzen. Macht weiter so!

N-ZONE: Tun wir … aber du bitte nicht, sonst kommt dein nächster Brief aus der Intensivstation! ;)

Mit freundlichen Grüßen,
Josef L.

DOPPELSAMMLUNG

Hallo liebe N-Zone!
Ich lese eure Zeitschrift schon sehr lange und sehr gern. In vielen eurer Ausgaben sehe Ich immer wieder Sammlungen von DS- und 3DS-Spielen und war von vielen auch schon sehr beeindruckt, deshalb wollte ich nun auch mal meine Nintendo-DS- und Game-Boy-Sammlung herzeigen. Ich würde mich freuen, wenn ihr diese in der nächsten Ausgabe preisgebt. Mit freundlichen Grüßen,
Leopold

Hey liebe N-ZONE-Redaktion! :)
Erst mal ein Kompliment, denn ihr macht einen echt tollen Job mit eurer Zeitschrift. Ich lese die N-Zone schon eine ganze Weile und habe auch ein paar ältere Ausgaben von meinem Onkel bekommen, die älteste davon ist die Nummer 12/97! In der letzten Ausgabe hattet ihr ein Bild mit der Überschrift „Eine Nintendo-DS-Sammlung der Superlative". Dem wollte ich gleich mal ein Bild meiner Sammlung entgegensetzen, denn ich bin auch Nintendo-Fan und -Sammler. Ich hoffe, ihr druckt mein Bild ab, das würde mich echt freuen. Grüße aus meiner Nerdhöhle,
Fabian W.

N-ZONE: So, ihr beiden! Vielen lieben Dank für die Zusendung eurer tollen Fotos! Leopold, bei deinem Bild ging unser Blick gleich nach ganz oben zu dem herrlichen Uralt-Gameboy. Allein diesen Plastikklotz nur anzuschauen, macht uns schon ganz nostalgisch – und dann liegt auch noch ein *Duck Tales*-Spielmodul daneben. Da kann kein Retro-Gamer widerstehen. Und Fabian, wir sind echt beeindruckt, wie sehr du sogar deine Verpackungen (!) zu pflegen scheinst. Normalerweise sind diese ultradünnen Plastikkartons sehr empfindlich, zerkratzen und zerfleddern leicht – aber deine sehen immer noch tipptopp in Schuss aus! Dass ihr eure Sammlungen bloß nie wieder hergeben solltet, müssen wir ja nicht erst erwähnen, oder?

MARIO-TESTLAUF

Hallo N-Zone-Redaktion!
ich dachte, ich wende mich mal mit einer Frage an euch, wobei ich mir erlaube, mir die üblichen Lobeshymnen zu sparen – immerhin wisst ihr ja, was ihr für eine tolle Arbeit leistet.

N-ZONE: Ist nicht immer einfach, aber wir geben uns Mühe! :)

Also, worum es mir ging: Schaut man sich einmal die Liste der Firstparty-Entwickler von Nintendo an, dann fällt (verständlicherweise) auf, dass es fast ausschließlich japanische Studios sind. Das heißt auch, fast alle großen Nintendo-Spiele kommen von ihnen: Intelligent Systems mit der *Paper Mario*-Serie (und *Fire Emblem*); Alphadream, die für die geniale *Mario & Luigi*-Reihe zuständig sind; und 1-Up Studio, die etwa *Super Mario 3D Land* entwickelten (und nebenbei auch die *Layton*-Serie sowie das großartige *Mother 3*).

N-ZONE: Stimmt fast alles, nur die *Layton*-Serie kommt hauptsächlich von Level 5 und *Super Mario 3D Land* wurde zum Großteil direkt bei Nintendo entwickelt. In beiden Fällen hat 1-UP aber mitgeholfen, damals noch unter dem Namen Brownie Brown.

Dann gibt es HAL-Laboratory, die neben der *Kirby*-Reihe auch die *Super Smash Bros.*-Ableger entwickeln und Nintendo EAD, von denen so gut wie jedes größere Mario-Spiel kommt. Lediglich die RetroStudios (*Metroid Prime*) liegen (glaube ich) in Austin, Texas.

N-ZONE: Rundum korrekt.

Meine Frage war also, wieso all diese bekannten Serien ausschließlich in Japan entwickelt werden. Gibt es keine europäischen Studios, die an diesen Serien arbeiten könnten?

N-ZONE: Deine Frage hast du dir eigentlich selbst beantwortet: Praktisch alle von dir aufgezählten Spiele sind sehr gut bis großartig – das System, das einst in Japan gegründet wurde, funktioniert prima! Warum sollte Nintendo da also ein Risiko eingehen und etwas verändern?

Und im Anschluss eine zweite Frage: Wenn ein Serien-Spin-off von einem externen Studio entwickelt werden soll, etwa die *Mario Party*-Reihe von Hudson, wie entscheidet sich dann, welches Studio den Auftrag bekommt? Wählt Nintendo eins aus? Und ist es immer so,

Da könnte man glatt neidisch werden, wenn unsere Redaktion nicht auf einem ganzen Zimmer voll archivierter Games hocken würde: Leopolds Sammlung seht ihr auf der linken Seite, Fabians Kollektion haben wir rechts abgedruckt.

dass die Idee für einen neuen Ableger von Nintendo kommt, oder kann ein externes Entwicklerstudio auch aus eigenem Antrieb sagen „Wir wollen jetzt ein Spinoff zu XY machen“ und dann bei Nintendo anfragen?

N-ZONE: Das ist schlicht eine Frage der Charakter- und Serienrechte, also des geistigen Eigentums an Spielfiguren, Spielwelten, Spielnamen und so weiter. In den allermeisten Fällen hält der Hersteller (sehr oft auch Publisher genannt), also in diesem Beispiel Nintendo, die Rechte an den eigenen Figuren. Der Rechteinhaber sucht sich dann üblicherweise ein Studio aus und beauftragt es mit der Entwicklung einer neuen Idee zu seinen Charakteren. Und nein, ein externes Entwicklerstudio würde wohl niemals mit dem geistigen Eigentum anderer Firmen herumexperimentieren und ihnen das Ergebnis dann als Vorschlag unterbreiten. Das wäre ungefähr so, als würde eine Werkstatt ein Auto namens „Mercedes X-Klasse“ in der eigenen Garage zusammenbasteln und danach bei Daimler anfragen, ob sie es ins Programm aufnehmen möchten. Da käme als Antwort wohl nur „Wir verbinden Sie mit unserer Rechtsabteilung.“ Und das wäre ein kurzes Gespräch.

Danke schon mal für eure Antworten, ich freue mich schon drauf. :)
Moritz

ROUTER-BEISTAND

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich habe in eurer aktuellen Ausgabe den verzweifelten Brief von Katrin Schwartinski gelesen und konnte gut nachvollziehen, wie es ihr ging, denn auch ich hatte diese Verbindungsprobleme mit der Easybox. Letztendlich hat mir jedoch diese Internetseite weitergeholfen: http://www.wiiclub.de/wii-bericht/wii-vodafone-easybox-802-86420-spiel-mit-freunden.

N-ZONE: Normalerweise verlinken wir nicht auf redaktionsfremde Webseiten, aber hier machen wir mal eine Ausnahme, weil diese Lösung offensichtlich sehr vielen Personen mit derselben Hardware-Zusammenstellung geholfen hat. Und weil wir es ganz toll finden, dass du dir die Mühe gemacht hast, extra diese Mail an uns zu schreiben, um einem anderen Leser beizustehen! Echt ein feiner Zug von dir!

Auf ihr wird beschrieben, wie man die Easybox 802 beziehungsweise 803 konfigurieren muss, damit eine vernünftige Verbindung zustande kommt. Das Ganze wird dort zwar für die Wii beschrieben, aber es funktioniert genauso bei Problemen mit DS und 3DS. Da die Easybox recht weit verbreitet ist, sind bestimmt viele weitere Leser betroffen. Es wäre daher schön, wenn ihr in der nächsten N-Zone auf diese Anleitung aufmerksam macht. Ich finde, es ist schon eine Zumutung von Vodafone, dass sie Router verkaufen, für die man einen Doktortitel braucht, damit man problemlos online spielen kann. Hier muss Vodafone noch kräftig nachbessern. Liebe Grüße, **Pikarobbi**

VIVA ITALIA

Sehr geehrtes N-Zone-Team,
vor einigen Tagen ist mir per Zufall etwas äußerst Sehenswertes aufgefallen. Und zwar kennen wir doch alle Mario und Luigi, der eine obenrum rot, der andere grün. Bekommen diese beiden nun eine Feuerblume, so wird bei dem einen das Rot und bei dem anderen das Grün jeweils weiß. Und diese Farben hatten die beiden seit den ersten *Super Mario*-Spielen (Luigi natürlich erst ab *Super Mario Bros.*). Ihre Hauptfarben sind also seit man zurückdenken kann Grün, Weiß und Rot. Und natürlich wissen wir auch, beide sind Italiener. Und die italienische Flagge hat genau die Farben Grün, Weiß und Rot. Als ich das bemerkt habe, suchte ich umgehend im Internet, ob dies etwas war, was ohnehin schon viele wussten, und ich mal wieder einer der Letzten war. Doch ich konnte nirgends irgendetwas Ähnliches finden.

N-ZONE: Tja, das … stimmt! Passt ja auch hervorragend zu den Mario-Brüdern, auch wenn der Farbwechsel anno dazumal eher der Tatsache geschuldet war, dass sich Mario und Luigi möglichst stark voneinander unterscheiden sollten. An der Größe und Form der Sprites konnte man zu 8-Bit-Zeiten noch nicht viel ändern, weil das den Speicherplatz der Disketten/Module gesprengt hätte, also hat man schlicht die Farben der beteiligten Figuren ausgetauscht. Und weil es da kaum einen größeren Unterschied gab als den zwischen Rot und Grün, packten die Mario-Brüder ihren Kleiderschrank eben entsprechend voll. Wir glauben, dass sie dadurch der italienischen Flagge ähnlich sehen, ist ein Zufall. Aber ein echt toller!

Ich hoffe, ihr seid von diesen faszinierenden Fakten genauso begeistert, wie ich es bin! Mit freundlichen Grüßen, **Thomas Sitter**

LEERGESAUGT

Liebes N-Zone-Team,
am Anfang will ich euch erst mal für eure Arbeit an dem Magazin loben und euch viel Glück wünschen, dass es noch lange so weitergeht. Ich kaufe euer Heft nicht regelmäßig, aber hin und wieder lese ich die Artikel einfach gerne. Macht halt immer noch mehr Spaß, etwas in der Hand zu halten, als es im Internet anzustarren. Zudem möchte ich euch noch in gewisser Weise danken, da ich durch euch den Wunsch habe, auch Spieleredakteur zu werden oder überhaupt erst in den Journalismus einzusteigen. Meine Mail hat neben Dank und Lob aber auch ein weiteres Anliegen, nämlich eine Frage. Es kam jetzt *Castlevania* im eShop für den 3DS raus und ich dachte mir, da ich keine Wii mehr besitze, aber den Titel damals erworben habe, dass ich es ja mal wieder runterladen könnte. Aber nein, Nintendo verlangt anscheinend, dass ich zweimal für ein und dasselbe Spiel zahle. Brauche ich erst eine Wii, damit ich *Castlevania* und andere Klassiker genießen kann? Oder muss ich dann doch noch mal Geld investieren?

N-ZONE: Ja, wir fürchten, die eShop-Angebote sind nicht unbedingt konsolenübergreifend. Auch wir würden uns gerade in diesem Bereich noch deutliche Verbesserungen wünschen, zumal es mittlerweile oft so viele Varianten zu einem Spiel gibt, dass man als Konsument leicht den Überblick verlieren kann. Leichte Verbesserungen sind ja schon da.

Ich danke euch schon mal im Voraus, solltet ihr die Frage beantworten und im Heft abdrucken. Liebe Grüße, **Lukas**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WAT NU, Wii U?

Sony und Microsoft haben ihre Next-Gen-Konsolen enthüllt; auf dem Papier sieht die Wii U dagegen ziemlich alt aus. Nintendos Hardware-Verkäufe stocken, *FIFA*-Publisher EA entwickelt vorerst keine Wii-U-Games mehr. Müssen wir uns Sorgen machen?

Thomas: Nun Sebastian, ich bin felsenfest davon überzeugt, dass du diesen Herbst bestens ohne ein neues Wii-U-*FIFA* überstehen wirst. Aber was werden die vielen Fans der Reihe davon halten, dass uns in diesem Jahr erstmals kein neues *FIFA* beschert wird? Wie bewertest du EAs Entscheidung, vorerst keine Spiele mehr für die Wii U zu entwickeln?

Sebastian: Tja, Thomas. Es sieht in der Tat ein wenig doof aus für Wii U. Der Konsole ging nach einem soliden Start recht schnell die Luft aus. Sie verkauft sich aufgrund des mageren Spiele-Nachschubs nur schleppend. Viele Entwickler und Publisher irritiert das. Wenn sie ein Spiel für eine Konsole machen, die nur wenig verbreitet ist, dann kann es sich nicht millionenfach verkaufen. Und gerade jetzt, mit dem Start der neuen Konsolengeneration, liegt der Fokus auf Next-Gen-Spielen, die sich nicht ohne Weiteres auf Wii U portieren lassen. Allerdings werden ja auch PS3 und Xbox in naher Zukunft weiter unterstützt. Aber dass EA hier fleißig am Ball bleibt, ist verständlich: Von diesen Konsolen gibt es über 100 Millionen weltweit. Hier kann EA sicher Geld verdienen. Und darum geht es.

Thomas: Da hilft dann eigentlich nur eines: Die Wii U auf Biegen und Brechen unters Volk bringen, was in erster Linie durch ein gutes Software-Angebot, aber auch durch Kampfpreise geschehen kann. Zum Glück hat Nintendo seine Systemseller vom Schlage eines *Super Mario*, *Mario Kart*, *Zelda* und *Smash Bros.* am Start – diese Games werden es (einmal mehr) reißen müssen! Sollte dies gelingen, wird EA auch die Wii U wieder mit neuen Games versorgen, wenn nicht, werden sich wohl noch weitere Hersteller von der Nintendo-Konsole distanzieren. Und auch dank der Next-Gen-Konsolen von Sony und Microsoft wird der Wii U im Winter ein eisiger Wind entgegenwehen, denn: Die PS4 und die Xbox One sind zwei heiße Eisen!

Sebastian: Ja, jetzt liegt es an Nintendo. Einen ersten, richtigen Schritt hat Big-N bereits gemacht: Mit der neuen Entwicklerumgebung für Indie-Entwickler und einem recht bequemen Freigabe-Prozess. Nintendo erlaubt zunächst jedes erdenkliche Projekt und will sich nicht in den Inhalt von Download-Spielen einmischen. Hoffen wir, dass dieses Angebot auch von den Indie-Studios wahrgenommen wird. Und außerdem hoffe ich, dass Nintendo einen Weg findet, das Vertrauen der großen Publisher zu gewinnen. Denn egal wie erfolgreich *Zelda*, *Mario* und Co. auch werden – EA, Activision und Co. nützt das nix. Und wenn ich schon sehe, dass Nintendo den Vertrieb und das Marketing für einige Third-Party-Spiele, etwa *Resident Evil: Revelations*, lieber selbst in die Hand nimmt, stimmt mich das etwas nachdenklich.

Thomas: Immerhin hält Entwickler Ubisoft, der bereits zum Start der Wii U einen Großteil des Line-ups stellte, Nintendo weiterhin die Treue. So dürfen wir uns weiterhin auf Spiele wie *Assassin's Creed* oder *Watchdogs* freuen. Würden weitere Publisher nicht mehr auf der Wii U veröffentlichen, wirkt sich dies natürlich negativ auf die Vielfalt des Spieleangebots aus: Die Wii U könnte schnell den Ruf einer *Mario-Zelda*-Kinder-Konsole bekommen, auf der es fast nur (Nintendo-) Games für eine junge Zielgruppe gibt und die für den erwachsenen Gamer nur bedingt interessant ist. Aber erinnerst du dich an den mäßigen Start des 3DS? Mittlerweile hat sich der Handheld gemausert und es erscheinen am laufenden Band hochkarätige Games. Die technisch überlegene Vita hingegen liegt wie Blei in den Regalen der Händler. Von daher sollte man die Wii U keineswegs abschreiben!

Sebastian: Es stimmt schon. Die Konsolen-Geschichte zeigt, dass die technisch beste Konsole nicht zwangsläufig die erfolgreichste ist. Aber ich befürchte dennoch, dass Nintendo-Fans vor allen Dingen mit starken Nintendo-Titel sowie ein paar wenigen Third-Party-Exklusivtiteln (wie *Bayonetta 2*) rechnen müssen. Bei der Wii war es ja nicht anders – fast ausschließlich Nintendo-Spiele führten Monat für Monat die Verkaufscharts an. Und das muss nicht unbedingt etwas Schlimmes sein, solange das Angebot an Spielen und deren Vielfalt passt. Und da ist mir Nintendo noch den Beweis schuldig.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 08/2013
ab 17.07.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO Wii U (Vorschau)

Das wohl spannendste Thema der nächsten N-ZONE-Ausgabe: Das neue *Super Mario* für die Wii U. Wir werden es auf der E3 spielen und natürlich berichten!

MARIO KART Wii U (Vorschau)

Was kann das erste HD-*Mario Kart*? Wir zocken den potenziellen Megahit und liefern euch in der kommenden N-ZONE brandheiße Spieleindrücke dazu!

MARIO & LUIGI (Test)

Wir nehmen das neue 3DS-Rollenspiel mit dem Mario-Dreamteam im großen Test unter die Lupe!

ZELDA (Vorschau)

Freut euch auf neue Infos zu den kommenden *Zelda*-Spielen *Wind Waker HD* und *A Link to the Past 2*!

XBG
Ausgabe 07-08/13

Xbox-Fans aufgepasst: In der aktuellen Ausgabe der XBG erwartet euch ein großes Special zur Xbox One, dem kürzlich vorgestellten Nachfolger der Xbox 360. Passend dazu wirft das Team einen Blick auf die ersten Games für die Next-Gen-Konsole, darunter *Battlefield 4*, *Call of Duty: Ghosts* und viele weitere.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Jermaine Walker, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.rageofstorms.de

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN